KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
GAME BOY ADVANCE

PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.

ボクらの太陽™
太陽アクションRPG
公式ガイド 完全版

コナミ株式会社／NTT出版株式会社

おてんこさまのワンポイント
ボス攻略法

外に出て戦うときは、ボスとの戦い方を紹介しているこのポスターを持ち歩こう。

VS. 伯爵（血錆の館）

最初のボスながら、厳しい戦いを強いられる。伯爵の周りを回るソードを弾き飛ばしてダメージを与えていこう。動きが止まったら吸血攻撃のサインだ。天窓の位置に移動しておこう。

▲伯爵にソードをぶつければダメージを与えられる。

▼天窓のところにいれば、吸血攻撃に対して大ダメージ。

パイルドライバー戦のコツ

パイルドライバー照射中は、ぼーっとしないでジャンゴ自身も棺桶にスプレッド攻撃をしかけよう。そうすると平均的にジェネレーターを守れる。

敵の抵抗をおさえる効果もあるのだ。

VS. ムスペル（火吹山）

ムスペルは溶岩に突き落としてダメージを与えていく。丸くなって転がり始めたら、マップの端に移動しよう。そこで突っ込んでくるムスペルをかわし、後ろから攻撃して溶岩に突き落とすんだ。

▼ここでムスペルが突っ込んでくるのを待つ。

▲突進を避けたら、後ろに回り込んで攻撃してやろう。

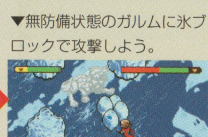
パイルドライバー戦のコツ

1ヵ所にとどまっていると火炎弾を受けてしまう。敵が攻撃するそぶりを見せたら、スプレッド照射を中断し、火炎弾を避けることに専念しよう。

火炎弾はジャンゴを狙って落ちてくる。

VS. ガルム（永久凍土）

ガルムに対しては、氷ブロックをぶつけて攻撃する。吹雪がきたら氷ブロックの影に隠れよう。また、バースト攻撃後はガルムが無防備になる。その時に氷ブロックをぶつければ大ダメージだ。

▲狙い目はここ。氷ブロックの影でバースト攻撃を避け…。

▼無防備状態のガルムに氷ブロックで攻撃しよう。

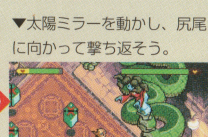
パイルドライバー戦のコツ

棺桶からジャンゴを狙って、アイスブレスを吐いてくる。ジェネレーターの外側を、右か左、どちらかに回ってブレスを誘導しつつ避けるといい。

常に一定方向に回りながら照射しよう。

VS. カーミラ（太陽都市）

太陽ミラーを使って、石化光線をカーミラに撃ち返していこう。頭と尻尾に当てればダメージを与えられる（尻尾の方がダメージは大きい）。邪魔な太陽ミラーは壊してしまおう。

▲カーミラが石化光線を出したらその進路を先読みして…。

▼太陽ミラーを動かし、尻尾に向かって撃ち返そう。

パイルドライバー戦のコツ

棺桶の蓋を閉められたら、手をかざしたりしてセンサーを隠そう。油断して蓋を開いたら、再びセンサーに太陽光を当て、焼却を再開するのだ。

こうなったらまずはセンサーを隠せ！

VS. ムスペル（暗黒城・火の塔）

前回戦ったときと同様、やはり溶岩に突き落としてダメージを与える方法が有効だ。なお、足場の縁で待ち、壁に張りついて突進を避けた場合は、後ろから追い打ちをしなくても、そのまま溶岩に突き落とすことができる。

▲壁に張りついて突進を避けることもできるぞ。

◀溶岩に落とした後は、フロストで攻撃しよう。

要注意！☆ここがパワーアップだ!!

アイアンボールに分裂しての突進が加わる。一定時間逃げるか、ある程度ダメージを与えると元に戻る。また、足場の端で体勢を崩したとき、ヘビータイプ以外の攻撃をすると踏みとどまって反撃してくることがあるので気をつけよう。

VS. ガルム（暗黒城・水の塔）

永久凍土で戦ったときと同様、氷ブロックをぶつけてダメージを与えていく。太陽銃での攻撃ではあまりダメージを与えられないが、ガルムの弱点属性となるフレイムのレベルが上がっていれば、ある程度は役に立つ。

▲バースト攻撃はダメージが大きいので注意。

◀ブレスを吐かれたら後ろに回って攻撃しよう。

要注意！☆ここがパワーアップだ!!

ジャンゴのいる場所を狙って地面から生えてくる、氷槍攻撃が加わっている。足を止めず、常に移動しながら戦った方が安全だ。

バースト攻撃後は一瞬待ってから氷ブロックを飛ばそう。

VS. カーミラ（暗黒城・風の塔）

太陽ミラーを使って、石化光線を撃ち返していく戦い方がやはり有効。ただし全体的に太陽ミラーの数が増えているため、尻尾に弾を当てるのが難しくなっている。1つか2つの弾道を採用し、邪魔な太陽ミラーはガンガン壊してしまおう。

太陽ミラーの数が増えているので、弾を誘導するのに混乱してしまう。注意しよう。

要注意！☆ここがパワーアップだ!!

尻尾を使っての攻撃がより強力になっている。カーミラが画面外に出たときの、尻尾たたきつけ→突き攻撃の間に、尻尾を左右に振る攻撃が追加されているのだ。突き攻撃がくるまでは、カーミラの尻尾に近づかないようにしよう。

VS. 伯爵（暗黒城・大地の塔）

この部屋にも天窓はあるが、ジャンゴが近づくと消えてしまう。伯爵も天窓はしっかり避けて攻撃してくるので、普通に戦う際は利用価値が低い。ただしセンサーを隠し、天窓の位置に移動してからセンサーを作動させれば利用が可能だ。

伯爵の吸血攻撃をギリギリまで引きつけてから天窓を出現させれば、ダメージを与えられる！

要注意！☆ここがパワーアップだ!!

スレイブソードの軌道が大きくなり、伯爵に当てるのが難しくなっている。ソードはジャンゴを狙ってくるのでなるべく伯爵に近づいて待ち、ソードが動き出したら急いで距離をとろう。これで当てやすい位置にソードがくる。

VS. サバタ（暗黒城）

サバタは正面からの攻撃をすべて避けてしまう。そのため、背後から攻撃を仕掛ける必要がある。具体的な方法は右のカコミを参照してほしい。サバタに対して連続してショットを当てるとサバタはマヒし、ここにヘビーアタックやスプレッド攻撃をすると大きなダメージを与えられる。背後に回ったらショットを連射していこう。暗黒独楽の回転が弱まったときもショットを連続で当てるチャンスだ。

なお、サバタとは2回にわたって戦うことになる。2回戦ではサバタの弱点がソル属性になるので、レンズをソルに付け替えて攻撃するといい。

▲サバタの近くで壁を叩くと、いきなりナイトメアを撃ってくる。

▶ブラックホールを太陽銃で破壊すると大量の太陽虫が出現する。貴重な太陽エネルギーの補給元だ。

マップ北側の地形を上手く利用しよう

マップの北側は碁盤の目のように仕切られていて、サバタと戦うのにもってこいだ。ここで音を立ててサバタを呼び込み、戦いを有利に進めよう。ただ、ここでナイトメアを撃たれたりブラックホールを出されるとこちらが不利なので、その場合はマップ南側に避難して、仕切りなおした方がいい。

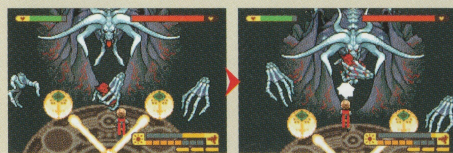
▲危ない時はほとぼりが冷めるまで逃げていよう。

▲まずは壁を叩いてサバタを呼ぶ。サバタが近づいてきたら最短距離で背後に回ろう。その後すかさず攻撃だ。

VS. ヘル（暗黒城）

ヘルとは2回続けて戦うことになる。最初のヘル（クイーン）は倒せないので、おてんこさまにスプレッドを照射し、ジェネレーターの出現を早めよう。

ヘル（クイーン）を倒したら、今度はヘル（イモータル）との戦いだ。手を破壊すると口が開くので、そこにワイルドバンチを撃ち込もう。ヘルの手につかまると、血を吸われてヘルの暗黒ゲージが回復してしまう。手を広げたら捕まえにくる合図なので、距離をとって回避しよう。サバタが吸血された場合は、その手を攻撃すれば早く解放することができる。

なお、ジェネレーターがヘルに乗っ取られた状態でワイルドバンチを放つとヘルの体力が大幅に回復してしまう。ヘルをひきはがしてから放つのだ。

▲ヘルの手につかまれると、吸血攻撃により体力を回復されてしまう。サバタがつかまったら急いで助けよう。

スプレッド攻撃の使い方がカギだ！

最初の戦いでは、パイルドライバーを出し、ワイルドバンチを撃ち込むまでに時間制限がある。あまりのんびりしている暇はない。レンズをソルにし、スプレッド攻撃の可能なフレームを使っておてんこさまに太陽エネルギーを照射し続けよう。デッドセルにつかまってしまっても、スプレッドを照射し続ければ簡単にはがすことができる。その際は、ファイター系のフレームがお勧めだ。

▶おてんこさまは常に最大になっている状態を維持したい。つかまったらすぐに救出だ。

◀ジェネレーターが全部出現したら、ワイルドバンチを撃つ。方向を調整して必ず当てよう。

「ボクタイ」をプレイしながら

自由研究をやってみよう！

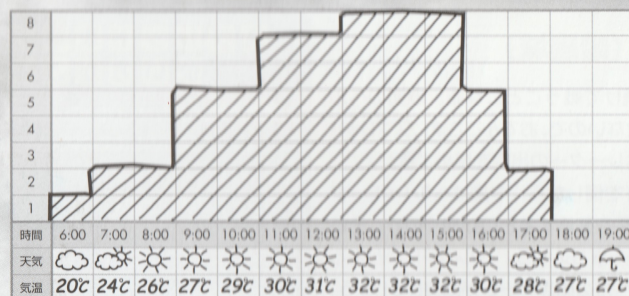
太陽光の強さの移り変わりを調査する！

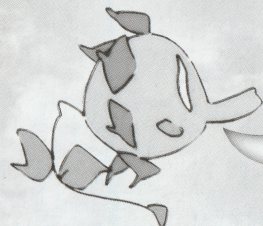
『ボクタイ』をプレイしていると、自然と太陽のことが気にかかる。晴れや曇りだと太陽光の強さがどれくらいなのか、時間によって太陽光の強さがどんな風に変わるのか。ゲームをしばらくプレイすれば、太陽光の強さの移り変わりを感覚としてつかんでいるはず。そこで、どうせ毎日『ボクタイ』で遊ぶなら、夏休みの自由研究課題もやってしまおう！ 右の表をコピーして、1時間ごとに太陽ゲージ量を記入していこう。3日調べるなら、晴れの日、曇りの日、すごく暑い日、というように違うパターンで調べてみるといいだろう。調べる際は、場所や測定方法などの条件をそろえるようにしよう。調査して自分なりの報告をまとめて提出するのだ。コピーして夏休みの日記にも使えるぞ。

1時間おきに太陽ゲージ量を調べて書き込もう。

日の出・日の入の時間もいっしょに調べてみるのもいい。

記入例

時間	6:00	7:00	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00
天気														
気温	20℃	24℃	26℃	27℃	29℃	30℃	31℃	32℃	32℃	32℃	30℃	28℃	27℃	27℃

8月10日　条件：晴れ

日付と天気などの条件を書いて、1時間ごとの太陽ゲージ量、空の様子、気温を記していこう。表の下の記入欄には、その日の調査報告をまとめる。表には朝6時から夜7時までの枠をとってあるが、無理せず自分の調査できる範囲でＯＫだ。まとめの欄には、調査結果を比較しての結論を書き込んで提出しよう。

日差し対策もしっかりと！
太陽光調査をする際も帽子や休憩、水分補給といった日差し対策はしっかり行うこと。できる範囲で調査すればいいぞ。

8														
7														
6														
5														
4														
3														
2														
1														
時間	6:00	7:00	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00
天気														
気温														

月　日　条件：

8														
7														
6														
5														
4														
3														
2														
1														
時間	6:00	7:00	8:00	9:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00
天気														
気温														

月　日　条件：

月　日

まとめ

年　組　名前

8
7
6
5
4
3
2
1
時間
6:00
7:00
8:00
9:00
10:00
11:00
12:00
13:00
14:00
15:00
16:00
17:00
18:00
19:00
天気
気温
月　日　条件：
まとめ
年　組　名前
住所
ボクらの太陽™
太陽アクションRPG
公式ガイド 完全版

CONTENTS
ーもくじー

本書のカバーの使い方

太陽ゲージアップ!?

太陽の位置が低く、太陽センサーにうまく太陽光が当たらないときは、本書のカバーで太陽光を反射させて、太陽センサーに太陽光を当ててみよう。まず、カバーをはずして、折り返し部分にある4箇所（白い線）にカッターで切り込みを入れ、結合する。結合させた折り返し部分に太陽光が当たるよう配置し、飛ばされないように固定したら、反射した太陽光がカートリッジの太陽センサーの部分に当たるよう位置を調整しよう。右の写真を例に、太陽ゲージが伸びる配置を探し、工夫してみてほしい。なお、カッターを使用する際には、ケガをしないように注意しよう。

注：必ずしも一定の効果が得られるわけではありません。補助としてお使いください。

屋外で遊ぶときの注意点！

強い太陽光を受けるとゲームを有利に進められるが、屋外のプレイでは健康のための注意が必要だ。取扱説明書に書かれている注意点をよく読んで、健康対策をしっかりすること。暑い日や日差しが強いときは、特に注意。ゲーム中でも強い日差しを受け続けると太陽銃がオーバーヒートしてしまうように、強い太陽光を浴び続けるのはかえって危険なことが多い。こまめに休憩をとり、疲れているときや具合が悪いときは無理をせず休むことが大切だ。屋外で遊ぶときは右の注意事項を必ず守ろう！

- 帽子をかぶって直射日光をさける
- 長時間連続でプレイせずに日陰で休憩する
- 日差しが強い場合は日焼け止めを塗る
- 汗をかいたら着替えて水分を補給する

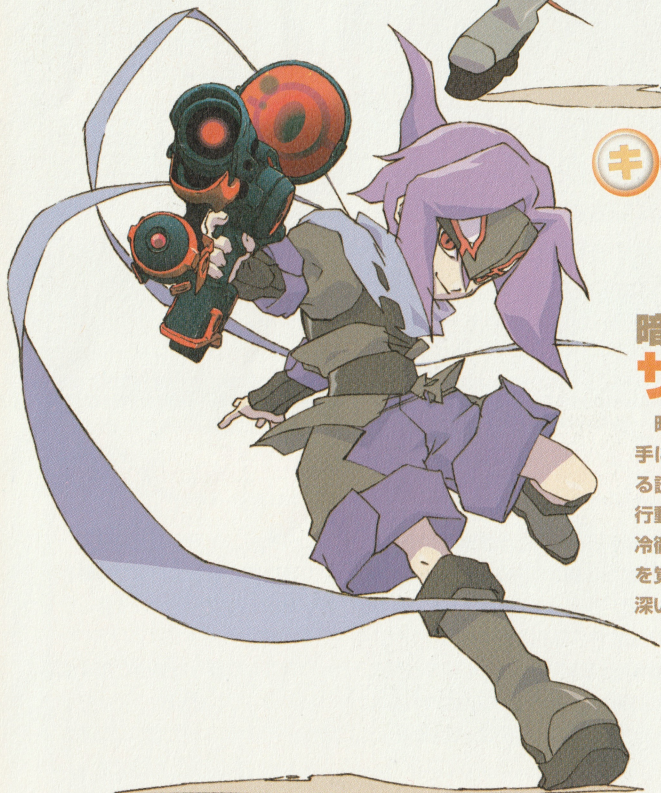
太陽少年
ジャンゴ

本作の主人公。まだ少年のあどけなさを残しながらも、太陽銃「ガン・デル・ソル」を継承したヴァンパイアハンター。志半ばにして倒れた父親の形見「深紅のマフラー」を身にまとい、すべての元凶である死の都「イストラカン」に挑む。

太陽の使者
おてんこさま

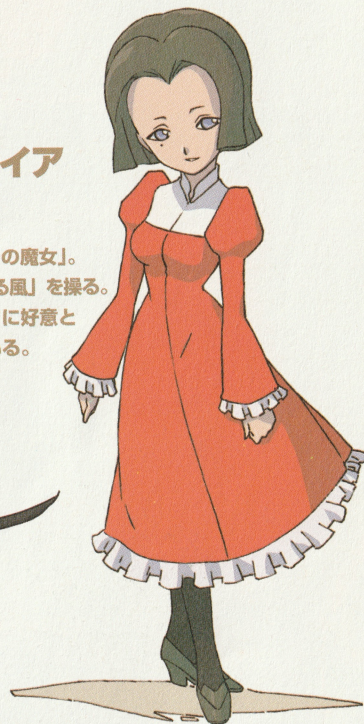
太陽が育んできたすべての生命種をイモータルから守るため、地上に降臨した太陽の精霊。見かけから想像もできない威厳ある口調と態度でジャンゴを導く頼もしい存在だが、熱くなり周りが見えなくなるという一面も持つ。

暗黒の少年
サバタ

暗黒銃「ガン・デル・ヘル」を手に、ジャンゴの前に立ちはだかる謎の少年。クイーンの命により行動しているものの、あまりにも冷徹すぎるクイーンの態度に反感を覚えている。ジャンゴとは何か深い関係があるようだが……。

ヴァンパイア・ロード 伯爵

イモータルの眷族「ヴァンパイア」の君主で、その性格は貴族的であり高慢かつずるがしこい。永い眠りについていたが、ダークマターの力によって蘇り、サン・ミゲルの街を襲って吸血変異を引き起こした。

レディ・ヴァンパイア
カーミラ

人呼んで「死せる風運ぶ嘆きの魔女」。浴びたものを石化させる「死せる風」を操る。やや古風で一途な性格。サバタに好意ともとれる全幅の信頼を寄せている。

クイーン・オブ・イモータル
ヘル

闇の一族「イモータル」を束ねる女王。吸血変異によってすべての生命種をアンデッド化し、イモータルによる地上支配をもくろんでいる。

STORY

そう遠くはない明日…
いつか来るはずの世紀末…
生と死の輪廻にアンデッドが介入する時、種の進化は止まり、種は滅びる。

人々が太陽を忘れた暗黒の時代。
闇の一族「イモータル」の出現により太陽の街「サン・ミゲル」は死の街と化した。
すべての生命種を「アンデッド」と化す闇の呪い、暗黒物質「ダークマター」による「吸血変異」。
かつて最強のヴァンパイアハンターと呼ばれた男も倒れ、人々の希望は打ち砕かれた。

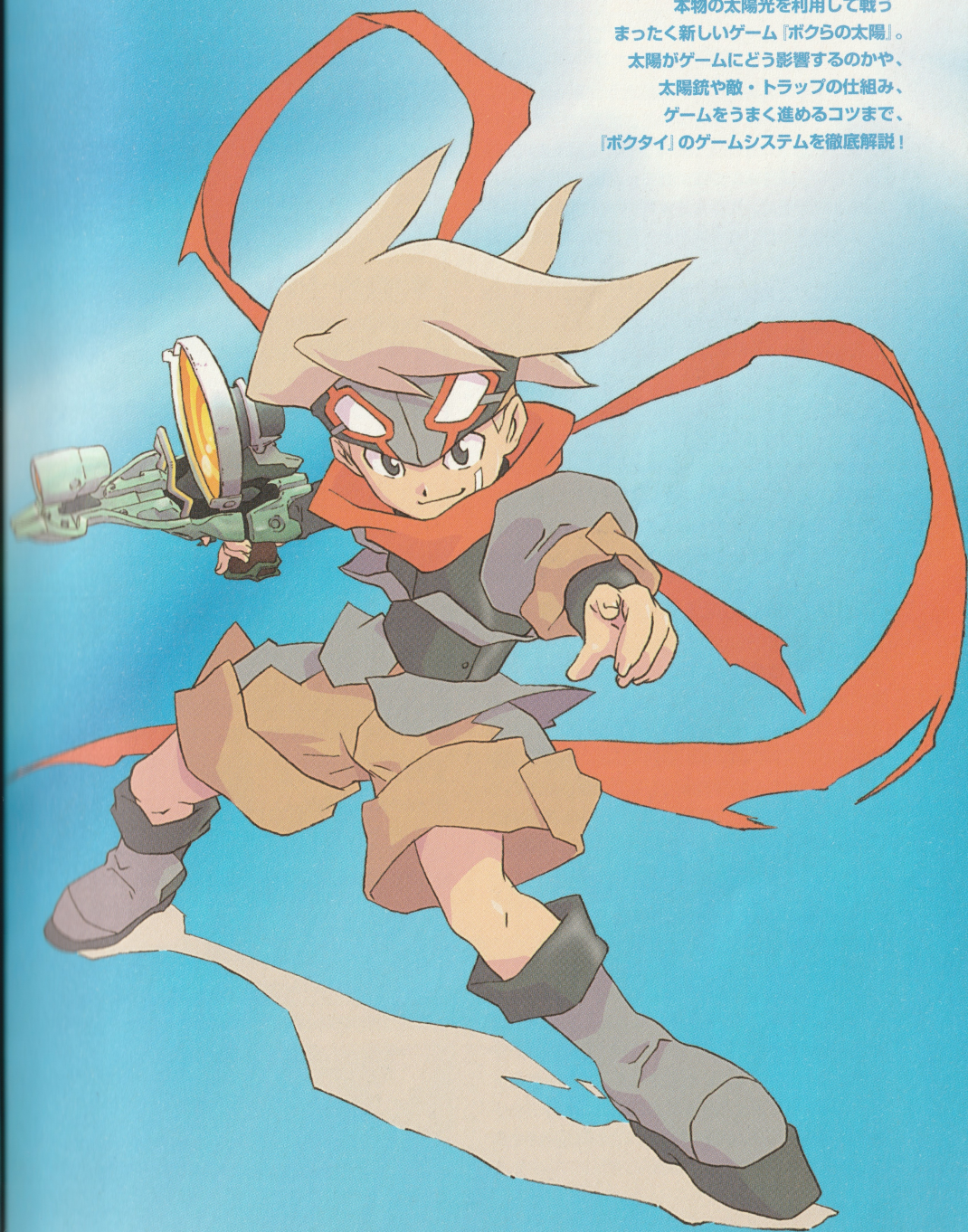
だがその日、アンデッド彷徨うサン・ミゲルを後にする一人の少年がいた。
彼こそは太陽銃「ガン・デル・ソル」の継承者にして
ヴァンパイアハンターの血を引く最後の希望、太陽少年「ジャンゴ」。
彼の向うは「イストラカン」…
イモータルが引き起こした世紀末現象により、さまざまな時代と場所が混線した死の都。

太陽の光を武器に、彼は父親の仇を取ることができるのか？
すべての生命を脅かす吸血変異を食い止めることができるのか？
そして…
「ボクらの太陽」を取り戻すことができるのであろうか？

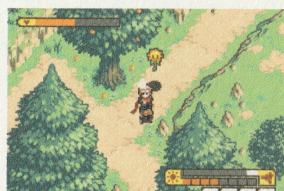
システム解説

本物の太陽光を利用して戦う
まったく新しいゲーム『ボクらの太陽』。
太陽がゲームにどう影響するのかや、
太陽銃や敵・トラップの仕組み、
ゲームをうまく進めるコツまで、
『ボクタイ』のゲームシステムを徹底解説！

太陽センサーとゲームの関係

太陽の有無と太陽光の強さは、ゲームにさまざまな影響をおよぼすぞ。

太陽ゲージとは…？

太陽ゲージの目盛りは、太陽光センサーに受けている太陽光の強さを表している。太陽ゲージが多い（＝太陽光が強い）ほど、ジャンゴの武器・太陽銃のエネルギーチャージが速くなり、戦いを有利に進めることが可能だ。だから、太陽ゲージが少しでも多くなる場所でゲームを進めることが基本スタイルといっていい。

ただし、太陽光が強いことで不利になることもある（P.009参照）ので、状況に応じて太陽ゲージをうまく調整する工夫も必要だ。

▲太陽センサーが反応するのは太陽の光だけ。明るくても電球ではダメだ。

太陽ゲージは0～8の9段階

■太陽ゲージ0

日没後や屋内で、太陽光がセンサーに当たっていない状態。太陽銃ゲージが自動回復せず、太陽チャージもできない。パイルドライバーの起動も不可能だ。

■太陽ゲージ弱

1～4目盛り。曇りの日の屋外など、太陽光が弱い状態。太陽チャージは可能だが、チャージスピードは遅く、パイルドライバーの威力は弱い。

■太陽ゲージ強

5～8目盛り。太陽が完全に照って、センサーに当たっている状態。太陽銃ゲージの自動回復、太陽チャージともにスピードが速くなるが、オーバーヒートしやすい。

太陽チャージで太陽エネルギーをためる

太陽銃のバッテリーにためられた太陽エネルギーは、太陽銃を撃つことでどんどん減っていくので、太陽チャージが重要だ。太陽ゲージが1以上あれば、太陽チャージで太陽銃に太陽エネルギーをためることができる。ただし、ゲーム中のフィールドには屋内と屋外があり、日の当たらない屋内にいる場合は、太陽ゲージがあっても太陽チャージはできない。屋内の場合は、天窓を探そう。また、Aボタンを押し続けている太陽チャージ中は、完全に無防備な状態になるので、敵が近くにいる場合は注意が必要だ。

天窓で太陽チャージ！

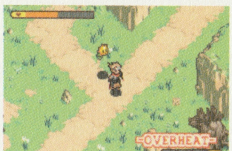
屋内でも日が射し込む天窓の下なら太陽チャージができる。ゲージいっぱいにためておこう。

太陽スタンドでもチャージできる

太陽エネルギーは太陽スタンドにも自動的にストックされる。Aボタンでチャージできる。

太陽光が強いときはオーバーヒートに注意！

太陽ゲージが3以上で長時間太陽銃を使いすぎると、太陽銃ゲージのマークが×になる。これは太陽銃の温度が上昇しているという警告で、そのまま使い続けるとオーバーヒートして撃てなくなってしまう。こうなったらともかく冷ますこと。太陽ゲージを2以下にして、太陽銃を休ませよう。充分冷まさないまま撃つと、またすぐに温度が上昇してしまう。

◀×の警告マークが出たら注意。日陰へ移動しよう。

◀「OVERHEAT」の文字が点滅している場合は太陽銃を充分冷ませば回復する。しかし表示されたままの状態になったらもはや手遅れ。日の入時刻になるまで、どうやっても太陽銃は使えないのだ。

太陽光の強さでゲームがどう変る？

太陽光が強いとココが便利！

●太陽銃ゲージが自動回復する！

太陽ゲージがあると太陽チャージをしなくても自動的に太陽銃ゲージが少しずつ回復していく。太陽光が強いほど回復スピードが速く、太陽ゲージ8ならほとんど太陽銃ゲージの消耗を気にせず太陽銃を使えるぐらいだ。

●太陽チャージが速い！

屋外や天窓で行える太陽チャージ。この太陽チャージによるチャージスピードは、太陽光が強いほど速くなる。太陽ゲージが多いとすぐにチャージできるが、太陽ゲージが少ないとチャージに時間がかかってしまう。

●パイルドライバー戦が有利！

イモータルダンジョンの最後に行うパイルドライバー戦。太陽光を利用してボスを浄化するこのバトルでは、太陽光が強いほどパイルドライバーの攻撃力が上がり、ボスを早く浄化できる。パイルドライバー戦は、太陽光が強いほうが断然有利だ。

●太陽プラントの育ちが速い！

太陽樹の根にアイテムを植えることでアイテムの増殖や合成ができる太陽プラント。太陽光が強いほどアイテムを収穫できるまでのスピードが速くなる。

●トラップの水たまりが消える！

上を通るとノイズを発して敵に感知されてしまう水たまり。しかし、太陽ゲージが7以上あると水たまりが蒸発して消えてしまうのだ。

●太陽スタンドにエネルギーがたまる！

太陽光が強いほど太陽スタンドにも太陽エネルギーがたまりやすい。太陽スタンドにためておけば、夜でもチャージが可能になるのだ。

●グレネードのパイナップルが強い！

太陽銃グレネードのパイナップルは、たまった太陽エネルギーが多いほど、威力が増す。

太陽光が強いとココが困る…

●オーバーヒートしやすい

太陽光が強いとエネルギーの消耗をあまり気にせずに太陽銃を撃てるものの、オーバーヒートしやすいという短所がある。太陽銃は、連射していればもちろんだが、実は一日に浴びた太陽光量が一定量を超えるだけでもオーバーヒートする。つまり、太陽光が強いほど早くオーバーヒートしてしまうのだ。

●太陽風が強くなる

太陽都市の入り口では太陽風が吹き荒れていて、うまく移動しないと落とされてしまう。太陽風は、太陽光が強いほど強く吹くため、太陽都市に入るときは日陰に入って太陽ゲージを下げたほうがいい。

●ボクの動きが速くなる

ボクLv2、Lv3は太陽光が強いほど動きが速くなる。太陽光が強すぎるとボクの移動スピードがかなり速くなるので、難易度が上がってしまう。

●キエボクの姿が見えなくなる

太陽ゲージが3以上あるとキエボクの姿が見えなくなってしまう。千里眼の実や太陽銃グレネードのスキャンを使わないと隠密行動が難しくなる。

●太陽光が強すぎても太陽床が消える

太陽床は太陽ゲージがないと渡ることができないが、太陽ゲージが7以上の場合も消えてしまって渡ることができなくなる。覚えておこう。

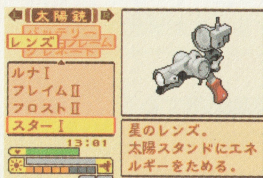
●噴出火炎の難易度が上がる

火吹山などでは一定間隔で火炎が噴出している場所があり、火炎に触れるとダメージを受ける。太陽光が強いと噴出火炎の噴出間隔が短くなり、通過するタイミングがやや難しくなってしまう。

太陽スタンドと太陽バンク

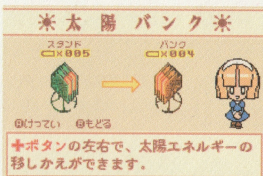
ダンジョンの各所に設置されている太陽スタンドには、太陽センサーが感知した太陽エネルギーが自動的にたまっていく。太陽スタンドにためられたエネルギーは、太陽スタンドの前でAボタンを押すことでいつでも太陽銃に補給することができるので非常に便利だ。太陽光が弱いときや夜の場合は、太陽スタンドを活用するといい。

一部のダンジョンにある太陽バンクには、太陽スタンドにためたエネルギーを預けたり、預けたエネルギーをスタンドに引き出したりすることができる。預けた太陽エネルギーには利子がつくので、太陽スタンドに大量にたまったら、スタンドに使うぶんだけ残して、あとは預けておくといい。利率は日ごとに1%～18%でランダムに変化する。なお、太陽バンクの営業時間は朝7時～夜12時までとなっており、それ以外の時間では利用できないので注意しよう。

また、太陽バンクに預けたエネルギーは2つのセーブデータで共有できる。

スターのレンズでチャージ量アップ!

太陽銃レンズのスターは太陽銃を撃てないが、太陽スタンドへのチャージスピードが上がる。

利子で太陽エネルギーを増やす

この扉が太陽バンクの目印。預けておけば利子で太陽エネルギーが少しずつ増える。

太陽エネルギーの預け入れ

+ボタンで預ける量、または引き出す量を決める。スタンドにも少し残しておくこと。

暗黒ローンとおしおき部屋

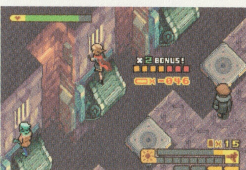
暗黒ローンでは太陽エネルギーを借りることができる。太陽ゲージが少なく、太陽スタンドにも太陽バンクにもエネルギーがないようなときは、暗黒ローンを利用すればすぐにエネルギーを補給できる。ただし、借りたものは当然、返さなければならず、しかも利息がつく。利息は、右表のように借りたときの太陽ゲージ量によって決まる。太陽ゲージが少ないときほど利率が高くなっていて、太陽ゲージが0～1のときは800%という恐ろしい利率になるのだ。これは、バッテリー3本分の太陽エネルギーを借りたら、3日後には27本分返さなければならないということだ。なお、返済日当日、または返済期日を過ぎている場合は、返済が終了するまで新たに暗黒ローンから借り入れることはできない。

返済は、借りてから4日目以降にゲームを始めたときに太陽バンクかスタンドから自動的に引き落とされる。どちらにも返済に必要なエネルギーがない場合は返済請求のメッセージが表示され、さらにそのまま返済せずに3日以上超過すると、おしおき部屋に強制送還される。借りているエネルギーの分だけ強制労働させられるのだ。

■暗黒ローンの利率

太陽ゲージ値	利率
0～1	800%
2	700%
3	600%
4	500%
5	400%
6	300%
7	200%
8	100%

暗黒カードでどこでも借り入れ

イベントで入手する暗黒カードを使えば、いつでもどこでも借り入れが可能。

借りたものを返さないと…

おしおき部屋で強制労働！一度行ってみるのも面白い。

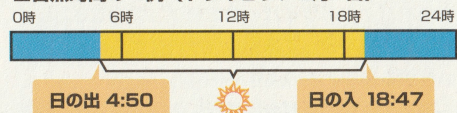
時間帯によるゲームの変化

『ボクタイ』のカートリッジには時計機能があるため、現実の時間と連動して日が昇ったり沈んだりする。プレイする地域や月日によっても、日の出・日の入の時間が変わってくるのだ。

アンデッドの中には特定の時間になると眠ってしまうものがいる。右表で紹介しているアンデッドがその例で、特定の時間中に部屋に入ると眠っている。例えば、午前3時～3時半の間にゴーレムのいる部屋に入るとゴーレムは眠っており、起こさない限りそのまま眠り続ける。

▲マミーが多い地底の霊墓は朝9時だと楽勝。ただし、トラップ部屋のマミーは例外。

時間によって出現するアンデッドの種類や配置が変わる場合もある。例えば、アンデッドダンジョンの暴かれた墓地ではボクLv2、忘れられた墓ではボクLv3が、夜の間のみ出現するようになるのだ。

■日照時間の一例（トウキョウ、8月1日）

■眠るアンデッド

敵の種類	眠る時間
ボク	6:00～6:30
マミー	9:00～9:30
ゴーレム	3:00～3:30
コカトリス	12:00～12:30

■光に弱いアンデッド

太陽光がない場合のプレイ方法

日の入後から日の出までの時間帯や、日の当たらない状態でプレイしている場合は、当然太陽光がないため通常の太陽チャージができない。そんなときでもアイテムや施設、装置を利用することで太陽エネルギーを得る方法がある。

①太陽スタンドにためた太陽エネルギーを使う

ほとんどのダンジョンには太陽スタンドがあるので、ここで太陽エネルギーを補充しながら探索できる。太陽スタンドは、日中太陽ゲージがある状態なら自然に太陽エネルギーが蓄積されていく。ただし蓄積されるのはジャンゴが動いている間だけで、放置しておいてはだめだ。また、スターのレンズを装備しているとたまるスピードがあがるので、太陽銃を撃つ必要がない場合はこれを装備しているといい。

②暗黒ローンを利用する

P.010で紹介している暗黒ローンを利用するのもひとつの手だ。暗黒カードを使うことで、どこででも太陽エネルギーを借りることができるので、いざというときに便利なことは間違いない。ただし、3日後には大量の利子をつけて返却しなければならないので、ご利用は計画的に。

③グレネードのライジングサンを使う

太陽銃グレネードのライジングサンは、いわば小型の太陽を打ち上げるようなものなので、これを使うと15秒間だけ現在の太陽ゲージに4ゲージ分がプラスされ、太陽チャージも可能となる。ただし、ライジングサンは貴重なので、大事にして使いどころを選びたい。パイルドライバー戦中に急に日差しが弱くなったときなど緊急時に使おう。

◀太陽光に弱いマミーが大量にいる部屋で太陽銃グレネードのライジングサンを撃てば…。

▶一発でマミーを全滅させられる場合もある。ここぞという場所で使おう。

④テルテルボーズの活用

消費アイテムのテルテルボーズを使うと、太陽が出ていなくても太陽ゲージを2以上に維持できる。ただし、テルテルボーズを使えるのは日中の時間帯（日の出～日の入）だけなので、日の入後には使えない。天気が悪く太陽ゲージに反応がないときは、テルテルボーズを使ってみよう。

棺桶の運搬とパイルドライバー戦

ボスの眠る棺桶をパイルドライバーまで運び、太陽の力で復活を阻止するのだ!

棺桶運搬の注意点

イモータルダンジョンでは、倒したボスが入った棺桶をパイルドライバーまで運び、復活できないように太陽光を使って浄化しなければならない。まずは棺桶を運ぶときの注意点を説明しよう。

棺桶の近くでＡボタンを押してつかみ、その状態で移動すれば棺桶を運べる。棺桶を引きずっている間は移動速度が落ちるが、バナナを使えばスピードアップすることが可能だ。

棺桶は基本的に無抵抗だが、ときどき暴れて抵抗する。このときジャンゴが棺桶に触れていると、ダメージは受けないものの吹き飛ばされてしまう。この抵抗状態は一定時間で静まるが、太陽銃で撃つことでより早く無抵抗状態に戻すことも可能だ。また、太陽銃グレネードのフラッシュを使用すると棺桶は気絶状態に、ライジングサンの使用や太陽銃による攻撃でダメージがたまるとマヒ状態になり、しばらく無抵抗になる。

棺桶を放置しておいたり、ザコのアンデッドが棺桶に危険を知らせると、棺桶は自分の部屋へ帰還しようと移動を始める。昼間は夜に比べて棺桶の帰還時の移動スピードが速くなるので覚えておこう。なお、太陽結界の上に棺桶を置いている間は、棺桶は完全に無抵抗状態になり、抵抗状態にも帰還状態にも移行しない。うまく使っていこう。

棺桶を見失ったらマップで確認

棺桶に逃げられた場合は、マップ画面を見れば棺桶の場所を確認することができる。

パイルドライバーの起動からステージクリアまで

イモータルダンジョンでは、ボスを一度倒した後にパイルドライバーで浄化して、ようやくステージクリアとなる。重要なのは、パイルドライバーを起動するには、太陽ゲージが少なくとも1なければダメ、という点だ。太陽ゲージが0の場合でも、テルテルボーズか太陽銃グレネードのライジングサンを使えばパイルドライバーの起動だけはできるものの、クリアは厳しい。パイルドライバー戦はなるべく日中の太陽が出ている時間に行うようイモータルダンジョンをプレイするタイミングを調整しよう。

ジェネレーターから発射される太陽パイルは、太陽ゲージが多いほど威力が増す。パイルドライバー戦時は太陽ゲージが最大の8になっているのがベストだ。パイルドライバー戦の最中はオーバーヒートにならないので心配無用。浄化中はボスの抵抗によりパイルが徐々に押し戻される。パイルが完全に届いていない状態では、ボスにダメージを与えることができないので、棺桶かジェネレーターを撃ってパイルを強化しよう。棺桶を撃った場合は、パイル全体を押し戻すことができるが、個別にジェネレーターを撃つよりも強化する力は弱い。複数のパイルが同時に少し押し戻されたときは棺桶を撃ち、1つのパイルが大きく戻されているときはジェネレーターを撃つと効果的だ。すべてのパイルが照射されている状態（棺桶から出るボスのエクトプラズムがオレンジ色で激しくゆらめく状態）だと、トータルダメージが2倍になるので、常にすべてのパイルが棺桶に届いている状態を維持しよう。

なお、すべてのパイルが押し返され、棺桶がパイルドライバーの円の外に逃げた場合は、浄化失敗となり棺桶に逃げられてしまう。日の入近くでのパイルドライバー戦は控えたほうがいい。

◀押し戻されたパイルは太陽銃でジェネレーターを撃ってすぐに強化すること。

▶棺桶が魔法陣から出ると逃げられてしまう。ダンジョン入り口付近からもう一度やり直しとなる。

アイテム

うまく使うことで冒険がぐっと楽になるアイテムがたくさんあるぞ

種類は多くないが、どれも役に立つものばかり。特徴をよく知って上手に使いたい。アイテムは、①宝箱、②アンデッドを倒すと落とす、③ステージクリアボーナス（宝箱）、④太陽プラント、⑤通信対戦のごほうび、⑥ストーリー上の特定のイベント、といった入手方法がある。各99個まで持てるので、きっちり回収していこう。アンデッドダンジョンをくり返しプレイしたり、太陽プラントで増やしていくといい。なお、効果持続時間のあるアイテムは、複数の効果を重ねることができない。例えば、千里眼の実を使った後にバナナを使うと、千里眼の実の効果はなくなってしまう。注意しよう。

青リンゴ
ライフを10%回復。

赤リンゴ
ライフを20%回復。

金のリンゴ
ライフを50%回復。

いやしの果実
ライフを全回復。

太陽の実
太陽銃エネルギーを1／4タンク回復。

千里眼の実
通常は見えない透明宝箱や見えづらい落とし穴が見えるようになる（効果時間30秒）。

しのびの実
足音を立てなくなり、水たまりや鳴り床といった音の出るトラップを通過しても敵に気付かれない。ただし、太陽警報機には無効（効果時間30秒）。

速さの実
移動スピードが上がる（効果時間30秒）。

バナナ
棺桶引きずり・ブロック押しのスピードが上がる（効果時間30秒）。

危険なバナナ
棺桶引きずり・ブロック押しのスピードが上がるが、力を使うとライフが減る（効果時間30秒）。

赤いキノコ
身体が小さくなり特殊な通路を通行可能になる。風の影響も受けなくなるが、受けるダメージは2倍（効果時間15秒）。

青いキノコ
透明になり、敵の視界内に入っても気付かれない。ダメージを受けると効果が消える（効果時間30秒）。

炎の実
フレイム属性のダメージを半減するが、フロスト属性のダメージは倍増する（効果時間30秒）。

氷の実
フロスト属性のダメージを半減するが、フレイム属性のダメージは倍増する（効果時間30秒）。

がまんの実
敵の攻撃やトラップによるダメージを受けなくなる。ただし、のけぞりは受ける（効果時間15秒）。

やせがまんの実
ダメージを受けなくなるが、効果が切れた後に徐々にダメージが返ってくる（効果時間15秒）。

カラびょうたん
ダンジョンの外（フィールドマップ）にワープする。

太陽樹の葉
太陽樹の近くへワープする。

呪いのカボチャ
次に入るダンジョンの敵のレベルを1ランク下げる。

復活の果実
持っていると、ライフが0になったときに自動的に全快する。

倍増ニンジン
太陽プラントで一緒に植えると収穫数が4～10個に増える。

倍速ニンジン
太陽プラントで一緒に植えると収穫物が倍のスピードで育つ。

命の果実
4つ集めるとライフゲージが1ブロック分伸びる。全部で16個ある（P.155参照）。

くさった実
ライフを5％回復するが、移動中は画面にモザイクがかかってしまう（効果時間30秒）。

テルテルボーズ
日中（日の出時間～日の入時間）は太陽ゲージが2より小さくならなくなる。

ズーボルテルテ
日中（日の出時間～日の入時間）は太陽ゲージが1より大きくならなくなる。

おてんきゲタ
ランダムでテルテルボーズもしくはズーボルテルテの効果が発動する。

愚者のカード
エリアの初めからやり直す。

暗黒カード
暗黒ローンを呼び出し、どこでも利用できる。

銀　貨
30枚すべて集めるとサウンドモードが追加される（P.155参照）。

カギ　それぞれ対応するカギのかかった扉を開ける。

丸のカギ　三角のカギ　四角のカギ　バツのカギ

紋章　それぞれの紋章が対応する蒼空の塔の扉を開ける（P.155参照）。

ソルの紋章　ルナの紋章　フレイムの紋章　フロストの紋章　クラウドの紋章　アースの紋章　ダークの紋章

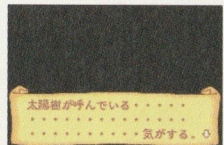
太陽プラントのしくみ

太陽プラントではアイテムを増やしたり、新たなアイテムを作ることができるぞ！

太陽の果実を増やす、合成する

2つめのイモータルダンジョン・血錆の館をクリアすると、太陽プラントが利用可能になる。太陽樹の根にアイテムを植える場所があるので、増やしたいアイテムや合成したいアイテムを植えよう。植えた芽は太陽光を受けることで成長し、実になったら収穫できる。実に成長するまでに必要な太陽エネルギーは、貴重なアイテムほど多く必要とする。青リンゴなどはすぐに成長するが、復活の果実やがまんの実といったアイテムはなかなか成長しないのだ。

ソルかアースのレンズを装備した太陽銃で芽や草、花を撃つと、成長スピードを速めることができる。金のリンゴぐらいだったら、太陽銃で成長促進させることで、植えてから短時間で収穫することも可能だ。なお、フレイム、フロスト、ダークのレンズで撃つと退化させることができ、撃ち続けて蓄積太陽エネルギーが0になると芽は死んでなくなってしまう。回復アイテムが不足してきたら、太陽ゲージの多いときに太陽プラントで回復アイテムを増やしておくといいだろう。

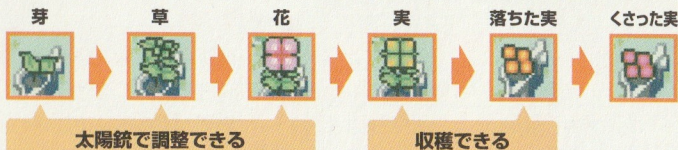
▲早く収穫したいなら、太陽光の強いときにソルで撃つといい。

▲収穫可能だとマップ切替時にメッセージで知らせてくれる。

太陽プラント収穫の流れ

①太陽樹の根にアイテムを1～2種類植える
▼
②芽がでる
▼
③太陽エネルギーが蓄積されると芽が成長していく
▼
④実がなったところでアイテムを収穫する

■太陽銃による成長への影響

使用する太陽銃レンズ	影響
ソル／アース	成長促進（太陽エネルギー蓄積量にプラス）
フレイム／フロスト／ダーク	退化（太陽エネルギー蓄積量にマイナス）
ルナ／クラウド	影響なし

芽 → 草 → 花 → 実 → 落ちた実 → くさった実

（芽～花）太陽銃で調整できる　（実～落ちた実）収穫できる

実、落ちた実の段階で収穫してアイテムを手に入れよう。収穫が遅れてしまうと、くさった実しか手に入らないのだ（バナナの場合はくさると危険なバナナになる）。

合成で生成される個数

アイテムを1個だけ植えた場合は、植えたアイテムと同じものがランダムで2～5個できる（ただし、復活の果実だけは必ず2個）。2種類のアイテムを植えた場合は、組み合わせによって決まったアイテムが1個だけできる。合成の場合は、どうやっても1個しかできないということだ。合成と増殖をうまく使いわけていこう。

例1 青リンゴを1個植えた場合

青リンゴが2～5個できる

例2 青リンゴと赤リンゴを植えた場合

 + →

金のリンゴが1個できる

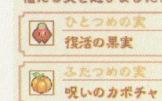
倍速ニンジンと倍増ニンジンの効果

2種類のニンジンは、他のアイテムと一緒に植えることで成長スピードを倍にしたり、収穫できる数を増やすことができる。植えることができるアイテムは2つまでなので、合成の場合はニンジンを使うことはできない。倍速ニンジンを植えた場合は、成長スピードが倍になるうえ、アイテムがランダムで2～5個できる。倍増ニンジンの場合は収穫数が4～10個と増える（復活の果実のみ必ず4個）。なお、倍増ニンジンと倍速ニンジンを植えた場合は、両方の効果が同時に発生し、収穫物は後に選んだ方になる。例えば、倍増ニンジン＋倍速ニンジンで植えると、倍速ニンジンが通常の倍のスピードで4～10個収穫できるということだ。倍速ニンジン＋倍増ニンジンの順で植えれば倍増ニンジンができる。ニンジンは貴重なので、増やしてから使うといい。

倍速ニンジン 他のアイテムと一緒に植えると、成長に必要な太陽エネルギーが通常の半分で済む。つまり、倍のスピードでできる。

倍増ニンジン 他のアイテムと一緒に植えると、収穫できるアイテムが4～10個になる（通常は2～5個）。

合成でのみ作れる、太陽銃グレネード「パイナップル」

太陽銃グレネードのパイナップルは、太陽プラントで合成して初めて使えるようになる。パイナップルのできる組み合わせは、復活の果実＋呪いのカボチャ。復活の果実は赤リンゴ＋金のリンゴで、呪いのカボチャはバナナ＋カラびょうたんで作ることができる。パイナップルは弾数消費タイプではなく、蓄積された太陽エネルギーを使って攻撃するタイプのグレネードなので、一度パイナップルを作ってしまえばOKだ。なお、すでにパイナップルを入手した状態で、復活の果実＋呪いのカボチャを合成した場合は、いやしの果実ができる。

パイナップルは1回作ればOK

画面には？で表示される。収穫までにかかる時間（必要な太陽エネルギー）は、青リンゴの10倍だ。

太陽樹の根と枝の成長

太陽樹の根の果実を植えられる場所は、イモータルダンジョンをクリアするごとに1つずつ増えていき、最大で5個になる。また、太陽樹の枝もイモータルダンジョンをクリアするごとに1本ずつ生え、太陽エネルギーを一定量蓄積することで、葉が生える→葉が茂る、と成長する。太陽樹の枝の葉が新たに茂った状態になったとき、リタからアイテムをもらうことができる。下の表は、枝に葉が生える･茂るのに必要な太陽エネルギー量と、イベントでもらえるアイテムの一覧だ。また、2周目以降に総太陽エネルギーが1465に達するとエンディングが変化し、暗黒銃バッテリーのカオスがもらえる。

■太陽樹の成長に必要な太陽エネルギーともらえるアイテム ※数値はソル（1ソル＝太陽銃のバッテリー1本分）

太陽樹の状態	葉が生える	葉が茂る	もらえるアイテム
1本目の枝	59	118	青いキノコ
2本目の枝	176	235	がまんの実
3本目の枝	293	352	いやしの果実
4本目の枝	411	469	復活の果実
5本目の枝	528	586	ソルの紋章

2周目以降に太陽エネルギーが1465に達すると太陽樹の花が満開になる。

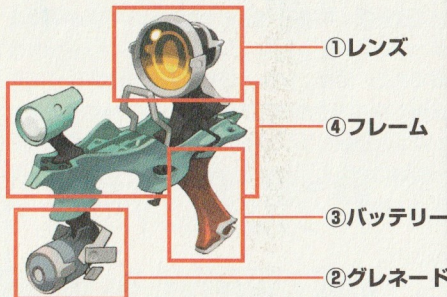
太陽エネルギーの総蓄積量は2周目に引き継がれる。花満開を目指そう。

太陽銃について

ジャンゴの武器「太陽銃」は、さまざまな用途に応じてカスタマイズできるのだ!

太陽銃は4つのパーツからなる

太陽銃は右図のように4つのパーツで構成されている。太陽銃の属性を決めるレンズ、ショットの性能を決めるフレーム、太陽銃エネルギーをためるバッテリー、サブウェポンのグレネードだ。

ゲームスタート時は、レンズ、フレーム、バッテリーを1種類ずつしか持っていないが、ダンジョンで宝箱を開けたり、ゲームが進むことで新しいレンズやフレームを手に入れていく。それぞれの性能を理解して、ダンジョンや敵に応じてパーツをうまく使い分けていこう。

①太陽銃レンズ ～太陽銃の攻撃属性を変えるパーツ

太陽銃の攻撃属性はレンズによって決まる。炎属性の敵は氷属性に弱いのでフロストのレンズを装備して攻撃、逆に氷属性の敵にはフレイムのレンズといった使い分けが基本だ。また、敵を倒したときとダンジョンをクリアしたときに、装備していたレンズに経験値が入る。経験値が一定値に達したレンズはレベルアップして攻撃力が上がり、スプレッドの範囲も広がる。同じレンズばかり使うとレベルが偏るので、最高のレベル3まで上がったら、他のレンズも使って強化していこう。敵を倒したときの入手経験値はP.156～162を、ダンジョンクリア時の入手経験値はP.030を見てほしい。

■レンズのレベルアップに必要な経験値

※ダークのレンズのみ、レベルアップに必要な経験値が1000、4000と2倍。

太陽銃レンズは全8種類

イモータルダンジョンクリア時やイベント、宝箱から入手できる。属性ごとに大きな特徴がある。

ソル 太陽の属性

最初から持っているレンズ。太陽属性なのでボクやステップスに効果的。太陽プラントの成長促進にも使える。

ルナ 月の属性

太陽銃ゲージを消費しないが攻撃力もマヒ力もなくなる特殊なレンズ。敵を倒さずに吹っとばすのに有効。

フレイム 炎の属性

火吹山をクリアすると入手。炎属性のためマミーやヒエボクに有効。氷ブロックを溶かすこともできる。

フロスト 氷の属性

永久凍土をクリアすると入手。氷属性なのでモエボクに有効。火炎弾や溶岩床を消火することができる。

クラウド 風の属性

暗黒城で宝箱から入手。風の属性でコカトリスに有効。ブロック(木箱、岩、氷)を破壊できる。

アース 大地の属性

太陽都市で宝箱から入手。大地属性でクレイゴーレムに有効。太陽の根を階段に変化させることができる。

ダーク 暗黒の属性

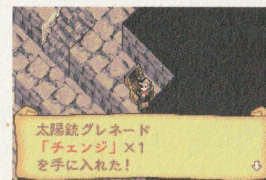
1周目クリアで入手。厳密には暗黒銃レンズで、暗黒銃フレームとバッテリーとのセットでしか使用できない。

スター ー

死者の門で宝箱から入手。太陽銃を撃てないが、太陽スタンドにエネルギーのたまるスピードが上がる(※)。

※スター装備時の太陽スタンドへのエネルギー蓄積速度は、レベル1→2倍、レベル2→4倍、レベル3→8倍。

②太陽銃グレネード ～ 攻撃や探索に役立つサブウェポン

Lボタンで発射するサブウェポン。攻撃だけでなく、見えない物が見えるようになったり、太陽ゲージを上げたりといった効果もあり使い道は多い。通常は20発までしか持てないが、通信対戦で対戦ポイントを9999ためると上限が解除され、99発まで持てるようになる。

◀ダンジョンに設置された宝箱やクリアボーナスの宝箱から入手できる。よく使うグレネードはどこで手に入るか覚えておくといい。

ボム

1ブロック先に撃ち込んでフレイム属性の爆発攻撃をする。放物線を描くため障害物を越えて攻撃することが可能。爆発時に音を発する。

ライジングサン

15秒間、現在の太陽ゲージに+4追加され、どこでも屋外扱いとなる。日差しの弱い日のパイルドライバー戦など、ここぞという場面で使おう。

フラッシュ

爆発時の光で部屋の中にいるボク、マミー、ゴーレムをすべて気絶状態にし、クロロホルルンを消滅させる。

スキャン

30秒間、見えない物(見えない宝箱、ミミック、見えない敵、落とし穴など)が見えるようになる。千里眼の実と同じ効果。

チェンジ

爆発時に部屋の中にいるクロロホルルンをすべて太陽虫に変える。複数のボクに発見され、クロロホルルンを大量に召喚されたときに便利。

ナイトメア

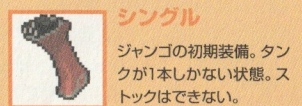
1ブロック先に撃ち込んでダーク+フレイム属性の爆発攻撃をする。ボムの2倍の威力だが、ダーク属性なのでボクやステップスには無効だ。

パイナップル

1ブロック先に撃ち込んでソル属性の爆発攻撃をする。ボムに似ているが、爆発しても音は発しない。蓄積された太陽エネルギー量によってレベルがアップし、威力が上がる。レベルアップにかかる時間は、太陽ゲージ8の状態でも約10秒/30秒/1分/2分/4分とかなりかかる。他のグレードとは違い何度でも撃てるが、撃つたびに太陽エネルギーをためなおさなければならない。太陽プラントの合成でのみ入手できる(P.015参照)。

レベル	蓄積ソル数	攻撃力	吹っとばし力	効果半径
P:1	0	0	0	0
P:2	1	10～12	10	64
P:3	4	30～36	20	96
P:4	8	50～60	30	128
P:5	16	100～120	40	160
P:6	32	150	50	192

③太陽銃バッテリー ～ 太陽銃のエネルギーをストックしておける便利なタンク

太陽銃エネルギーをためておくことができるバッテリーは、種類によって容量が違う。他に性能等の違いはとくにないので、容量の多いバッテリーを常に装備していればOKだ(暗黒銃パーツを使う場合はカオスが必須)。容量無限のムゲンをぜひ手に入れたい。

シングル

ジャンゴの初期装備。タンクが1本しかない状態。ストックはできない。

ダブル

オプションタンクが1つ。血錆の館で入手(イージーの場合は初期装備)。

トリプル

オプションタンクが2つになるバッテリー。瘴気の森で入手できる。

クォード

オプションタンクが3つになるバッテリー。太陽都市で入手できる。

クイント

オプションタンクが4つになるバッテリー。暗黒城で入手できる。

ムゲン

太陽銃ゲージが減らなくなる。蒼空の塔99Fで白銀の騎士を倒すと入手できる。

カオス

暗黒銃専用バッテリー。タンクは5つ分。太陽樹で入手できる(P.155参照)。

④太陽銃フレーム ～ショットとスプレッドの性能が変わる基本パーツ

フレームは特殊系を除き、各系統で4種類ある。上位のフレームほど威力が増し、バッテリー消費も激しくなっている。ショットやスプレッドの有無、マヒ力や吹っとばし力の有無も考えて、フレームを使い分けていこう。各フレームの入手方法は、P.155でも紹介している。

ノーマル系 ●ショット&スプレッドが撃てる基本フレーム

ファイター

初期装備。攻撃力0なのでパズルで敵を利用するときに便利。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	0	100	20	100
スプレッド	–	–	–	–

ナイト

霧の城で入手できる。攻撃力があり、スプレッドも可能になる。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	10	100	20	50
スプレッド	40	–	20	2

クルセイダー

ナイトの2倍の攻撃力を持つ。残された塔で入手できる。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	20	200	20	40
スプレッド	80	–	40	4

ドラグーン

ノーマル系最強のフレーム。蒼空の塔で入手可能（ソルの紋章が必要）。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	40	300	20	30
スプレッド	120	–	40	6

ソード系 ●ソードタイプのスプレッドで近距離戦に強い

ソードを振っているときは攻撃力が1.5倍になる。

フェンサー

ショットは撃てないがソードの威力は高い。捨てられた武器庫で入手。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	–	–	–	–
スプレッド	60	–	40	2

ソードマン

フェンサーよりやや強くなったフレーム。忘れられた墓で手に入る。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	–	–	–	–
スプレッド	80	–	40	4

ソードマスター

さらに攻撃力が上がったソード系フレーム。水魔の檻で入手できる。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	–	–	–	–
スプレッド	100	–	60	6

サムライ

ソード系最強のフレーム。蒼空の塔で入手（フレイムの紋章が必要）。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	–	–	–	–
スプレッド	120	–	60	8

回転スプレッド系 ●回転しながらスプレッドを放ち、周囲の敵を攻撃

アクセル

敵に囲まれたときに有効な回転スプレッド系。小さな洞窟で手に入る。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	–	–	–	–
スプレッド	60	–	10	1

ボルテックス

吹っとばし力が強力になったタイプ。苦悶の家で入手できる。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	–	–	–	–
スプレッド	80	–	40	2

トルネード

氷の渓谷で手に入る3つめの回転スプレッド系フレーム。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	–	–	–	–
スプレッド	100	–	60	4

テンペスト

回転スプレッド系では最強。蒼空の塔で入手（クラウドの紋章が必要）。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	–	–	–	–
スプレッド	120	–	60	6

※バッテリーの数値は、ショットはバッテリー1本分で撃てる数を示す。スプレッドはバッテリー消費の度合いを示し、数値が大きいほど消費が大きい。

ヘビーショット系 ●敵を吹っ飛ばすヘビーショットを撃てる

敵との距離が近いほど、攻撃力・マヒ力・吹っとばし力が高い。

スピア

高い吹っとばし力を持つ最初のヘビーショット系。古き森で入手。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	60	300	80	50
スプレッド	–	–	–	–

ランス

マヒ力が高く敵をスイッチに乗せる際に便利。朽ちた坑道で入手可能。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	80	400	80	40
スプレッド	–	–	–	–

ジャベリン

攻撃力、マヒ力、吹っとばし力すべてにおいて優秀。奈落で手に入る。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	120	500	80	20
スプレッド	–	–	–	–

ファランクス

ヘビーショット系では最強。蒼空の塔で入手（アースの紋章が必要）。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	120	600	128	20
スプレッド	–	–	–	–

連射ショット系 ●押しっぱなしで連射が可能。遠近戦両方に強い

ナイフ

単発でも撃てるが威力は低い。暴かれた墓地で手に入る。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	3発で20	100	10	40
スプレッド	–	–	–	–

ダガー

攻撃力が上がり、ショットサイズも大きくなる。大地の傷跡で入手。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	3発で40	100	10	30
スプレッド	–	–	–	–

グラディウス

攻撃力が上がり、マヒ力も倍にパワーアップ。降魔の城で入手。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	3発で60	200	20	20
スプレッド	–	–	–	–

カラミティ

連射ショット系では最強。蒼空の塔で入手（フロストの紋章が必要）。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	3発で80	200	20	10
スプレッド	–	–	–	–

特殊系 ●個性的な効果を持つ各特殊フレーム

ジャグラー

壁で反射するショットを放つ。火竜の狩場で入手できる。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	40	200	40	20
スプレッド	–	–	–	–

ウィザード

一度に3方向にショットを放つ。通信対戦ポイント1000pts.で入手。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	60	200	10	30
スプレッド	–	–	–	–

ストーカー

誘導弾ショットを放つ。蒼空の塔で入手（ダークの紋章が必要）。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	40	300	40	20
スプレッド	–	–	–	–

ビートマニア

着弾時に音を鳴らすショットを放つ。敵をおびき出すのに使える。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	10	100	40	20
スプレッド	–	–	–	–

ガーディアン

Bボタンの2度押しで、スプレッドを遠隔操作できるフレーム。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	–	–	–	–
スプレッド	100	–	60	16

ファントム

最強の性能を誇る暗黒銃フレーム。ただし、ダーク攻撃属性限定。

	攻撃力	マヒ力	吹っとばし力	バッテリー※
ショット	120	600	128	100
スプレッド	150	–	128	2

装置とトラップ

ダンジョン内には、実にさまざまな装置やトラップがあるぞ！

宝箱

宝箱の上でAボタンを押すと、中身を手に入れることができる。中身の種類によって宝箱の色は3色にわかれている。見えない宝箱もあるが、アイテムの千里眼の実か太陽銃グレネードのスキャンを使うと点滅して表示される。場所さえわかっていれば、見えていない状態でも開けることは可能だ。なお、太陽銃パーツなど1個しか入手できないアイテムを除けば、宝箱はダンジョンに入り直すことで復活するので、アイテムをくり返し入手できる。

消費アイテムが入っている赤い宝箱。もっとも数が多い。

太陽銃パーツや命の果実が入っている緑色の宝箱。

青い宝箱には、扉を開けるのに必要なカギが入っている。

ミミックに注意！

宝箱はミミックの場合もあるが、千里眼の実かスキャンを使うと色で見分けられる。

太陽ダケと太陽タケノコ

ダンジョンにある太陽ダケと太陽タケノコは、太陽銃で撃つと精霊虫を出現させることができる。太陽タケノコから出現する精霊虫の種類は、太陽ゲージの量によって確率が変わる。太陽ゲージが高いときは暗黒虫が出やすく、太陽ゲージが低いときは太陽虫が出やすい。なお、日の出日の入付近は太陽虫が確実に出現する。出現した精霊虫は、Aボタンを押し続けると吸い寄せることができる。暗黒虫はクロロホルルンと違い、倒すことや振り払うことができないので、太陽銃ゲージが奪われる前に逃げよう。

太陽ダケ。撃つと月光虫が出る。イージーだと設置数が多い。

太陽タケノコ。撃つと精霊虫が出る。日の入後にキラキラと光る。

昼は見えない太陽タケノコは千里眼の実かスキャンで確認。

太陽虫
太陽銃ゲージを少しだけ回復することができる。

月光虫
ライフゲージを少しだけ回復することができる。

暗黒虫
接触すると太陽銃ゲージを奪われる。

移動ブロック

押して動かすことのできるブロック。重量スイッチに乗せたり、足場にするのに利用することも多い。バナナを使えばブロックを押すスピードが上がるので、移動ブロックが数多くある場所では活用するといい。また、対応したレンズを装備してスプレッドで撃てば破壊することも可能だ。

木箱。フレイムかクラウドを装備して撃てば破壊できる。

氷ブロック。滑るのが特徴。フレイムかクラウドで壊せる。

岩ブロック。クラウドでのみ破壊することができる。

算術ブロック。算術パズルで使用する。破壊は不可能。

床

移動床や太陽床といった特殊な床がある。移動床は乗ると上下に移動するものと、常に一定の軌道で水平に移動しているものがある。太陽床は、太陽ゲージが1～6のときしか渡れない床。行き止まりに見えても、これらの床がある場合もある。よく調べよう。

▲暗黒城の風の塔には、移動床が多い。タイミングよく渡ろう。

▲太陽ゲージが1や6のときに太陽床を渡るのは危険だ。

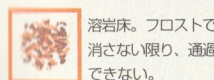
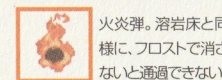
太陽ランプ

太陽銃ショットかスプレッドを当てると点灯し、部屋全体が明るくなる。視界が広くなって探索がしやすくなるのだ。発見したら点灯させておくといいだろう。ただし、太陽ランプを点けることにより視覚反応のアンデットに発見されやすくなってしまう。

抜け穴

赤いキノコを使って身体を小さくすることで通行できる抜け穴。赤いキノコを使うと15秒間身体が小さくなるが、その間は受けるダメージが2倍になり、攻撃や宝箱開け等いっさいの行動がとれない。他の効果持続系のアイテムを使うと、すぐに元に戻れる。

溶岩床と火炎弾

火吹山や暗黒城の火の塔にある障害物。触れるとダメージを受ける。フロストで撃てば消すことができ、通行可能になる。

溶岩床。フロストで消さない限り、通過できない。

火炎弾。溶岩床と同様に、フロストで消さないと通過できない。

音の出るトラップ

上を通過すると音が出るため、敵に感知されやすくなるトラップ。敵が近くにいる場合は要注意だ。しのびの実を使えば、水たまりや鳴り床の上を通過しても音を消せるが、太陽警報機には効かない。太陽警報機の上を通るときは、太陽センサーを隠してしまえばいい。

水たまり。フロスト・フレイム属性のスプレッドで凍らせたり、蒸発させることができる。

鳴り床。上を通ると音が鳴ってしまう。敵が近い場合は注意。

太陽警報機。太陽ゲージ1以上で作動し、通ると音を発する。

その他の装置

ダンジョン内にはレバーやスイッチといった仕掛けも多い。スイッチを入れることで、扉が開いたり、宝箱が出現したりする。さまざまな仕掛けを下に紹介しているので、特徴をよく覚えておこう。

レバー。上げたり下げたりすることでフロアや格子戸が動く。

太陽スイッチ。太陽銃で撃つとスイッチが入り、点灯する。

重量スイッチ。敵、移動ブロック等を乗せるとスイッチが入る。

太陽ミラー。ショットや石化光線を90度反射する。

コカトリス像・オス。石化光線を発射する像。

コカトリス像・メス。石化光線が当たると反応するスイッチ。

太陽コラム　冬場のプレイはイバラの道？

東の空から西の空へ沈む太陽。しかし、同じ東から西でも、地域や時期によって太陽の照射角度は大きく異なる。理由は2つあり、1つは地球が太陽の周りを回っている、つまり公転していること。そしてもう1つが、地球が太陽に対して23.4度傾いていること。この2つの要素により、時期ごとに地球を照らす太陽光の照射角度が変化し、地域差や季節を作り出しているというわけだ。日本の場合、夏は高い角度から太陽光が照射され、冬は低い角度から太陽光が照射されている。そのため、同じ晴れの日でも当然ながら照射角度が高い夏場の方が光量は強い。丁度、懐中電灯で真上から対象物を照らすのと、斜めから照らしてみたのでは、真上から照らした光の方が明るいのと同じ理屈だ。やはり、『ボクタイ』をプレイするのであれば、冬より夏の方が向いているといえるだろう。少ない太陽光でイモータルに立ち向かいたい！という人は逆にあえて冬場にプレイするのもアリかも？

アンデッドの特徴

ダンジョンを効率よく進むにはアンデッドの特徴を把握しておくことも大切だ！

アンデットの知覚

ほとんどのアンデッドは聴覚と視覚のいずれか、あるいは両方を持っており、ジャンゴのたてる音や姿に反応してくる。

聴覚を持っているアンデッドの場合は、音（ノイズ）に反応し、音のした方向に移動する。この性質を利用すると敵を誘導することが可能だ。なお、ステップスのように聴覚のないアンデッドは、どんなに音を出しても反応しない。

視覚を持つアンデッドは、視界にジャンゴが入ると反応する。遠距離で発見した場合はノイズ感知時と同様に白ビックリ反応で移動してくるが、近距離で発見した場合は赤ビックリ反応になり、攻撃してくる。また、赤ビックリ反応時はノイズが発生するため、付近に他の敵がいる場合はこのノイズに反応して、赤ビックリの表示された場所に移動してくる。なお、赤いキノコ使用中と暗闇状態の部屋の場合は、アンデッドの視界が半分になり発見されづらくなる。

一度ジャンゴを発見したアンデッドは、しばらくの間探し回る。この探し回る時間（警戒時間）は、ジャンゴの再発見やノイズ感知により延長される。

聴覚反応
走り移動、壁叩き、トラップ、ボムなどの爆発、ビートマニア等による音に反応し、音のした場所へ移動する。

視覚反応
ジャンゴの姿が視界内に入ると反応し、さらに一定範囲内で発見すると攻撃してくる。

壁叩きで敵をおびき出す
敵の聴覚範囲内で音を立てれば、音を出した場所に敵を誘導できる。

マミーは視覚反応ナシ
マミーは目が見えないので音を立てなければ発見されない。ただし、聴覚が鋭いので要注意だ。

■敵の反応を示すマーク

白ビックリ
音の感知時、遠距離でのジャンゴ発見時、棺桶発見時の反応を示す。

青ビックリ
ボス戦時に出る。赤ビックリと同様の反応だが、「発見数」にカウントされない。

赤ビックリ
ジャンゴを近距離で発見したときの反応。リザルトの「発見数」にカウントされる。

ハテナ
ジャンゴを見失ったときやノイズチェック終了時の反応を示すマーク。

経験値とキルカウント

アンデッドを倒すと経験値とキルカウントが加算される。経験値はレンズのレベルアップに必要で、キルカウントは、ゲームクリア後の称号に影響する。

経験値は、アンデッドを倒した瞬間に装備しているレンズに加算される。ただし、アンデッドがトラップやオクトパス、クラーケンによって倒された場合は加算されない。

キルカウントとは、ジャンゴが敵にとどめを刺した回数のこと。天窓や屋外の太陽光でアンデッドが倒れた場合はカウントされないが、太陽銃グレネードのライジングサンで倒した場合はカウントされる。

■アンデッド（ザコ、中ボス）の経験値一覧

名　称	経験値（レベル1／2／3）※
ボク	3／9／27
マミー、ゴーレム	5／10／30
ステップス、ミミック	10
コカトリス	28
オクトパス	15
スパイダー、クロウ、バット	1
ソード、アックス	10／30／50
アーマー	50
白銀の騎士	2000

※ゴーレムはクレイゴーレム／アイスゴーレム／ストーンゴーレム、ソードとアックスはノーマル／カース／ブラッド

アンデッドの状態

アンデッドはマヒや眠りなど、特殊な状態になることがある。ダンジョン攻略するうえで有利になる場合が多いので、敵の特殊状態の特徴を把握しておこう。特に重要なのがマヒ。敵をマヒ状態にすることは、安全に倒したりやり過ごすだけでなく、パズルを解く際にも重要だ。

マヒ力のあるフレームでショットを当てると、敵にマヒ値が蓄積される。そして、マヒ値が敵ごとに設定されているマヒ耐久値に達するとマヒ状態になる。敵の背後から撃ったり、弱点属性で攻撃すると、与えるマヒ値が通常より高い。マヒを狙うならマヒ力の高いフレームで背後から攻撃しよう。

気　絶
丸まって転がったゴーレム同士がぶつかった場合やグレネードのフラッシュで発生する状態で、頭上に星が飛ぶ。一定時間行動を停止し、気絶中は受けるダメージやマヒ力が2倍、吹っとばしが半減となる。

マ　ヒ
ジャンゴの攻撃によりマヒ値が一定以上たまるとマヒ状態になる。マヒ中は気絶と同様、受けるダメージやマヒ力が2倍になり、吹っとばしが半減される。時間とともに吹き出しの「・」が増えていき、「・」が3つになるとマヒから復帰する。

眠　り
ボク、マミー、ゴーレム、コカトリスは特定の時間になると眠り、行動を停止する（敵が眠る時間はP.156以降のエネミーデータを参照）。眠り中は、ジャンゴが接触・攻撃しない限りは目覚めない。

石　化
コカトリスやコカトリス像・オスの発する石化光線を受けて石化した状態。一定時間経過して石化状態から回復するまで行動を停止する。石化中は受けるダメージが4倍、マヒ値追加不可、吹っとばしが1／4となる。

アンデッドの属性

アンデッドは種類ごとに属性があり、レンズの種類やショットタイプによりダメージに差がでる。例えば、炎属性のモエボクに氷属性のフロストで攻撃すれば、通常の2倍のダメージを与えることができる。

右表がアンデッドの属性の例だ。弱点にあたる属性で攻撃すると通常の2倍のダメージを与えることができ、半減属性ではダメージが通常の半分、無効属性ではダメージを与えることができない。なお、複数の属性が重なった場合は、無効→弱点→半減の順で評価される。例えば、ソードが弱点でクラウド属性を半減するスパイダーやオクトパスに、クラウドのレンズとソードマンのフレームを装備した太陽銃で攻撃した場合、ソードの弱点属性がダメージに影響し、クラウドの半減属性は影響しない。

ボクにダーク属性は無効だ
2周目以降に使えるファントムは、強力だがダーク属性なのでボクには効かない。

火吹山と永久凍土では…
火吹山ではフロストが永久凍土ではフレイムが有効。どちらのダンジョンを先にクリアするか悩むところだ。

■アンデッドの属性の一例

名　称	弱　点	半　減	無　効
ボク（Lv1～3）	ソル	－	ダーク
モエボク	フロスト	－	フレイム
ヒエボク	フレイム	－	フロスト
キエボク	ソル	－	ダーク
マミー（Lv1～3）	フレイム	－	－
クレイゴーレム	アース	－	－
アイスゴーレム	フレイム	－	フロスト
ストーンゴーレム	ヘビーショット	回転、ソード	－
コカトリス	クラウド	アース	－
ステップス	ソル	－	ダーク
ミミック	－	－	－
バット	クラウド	アース	－
クロウ	クラウド	アース	－
スパイダー	ソード	クラウド	－
オクトパス	ソード	クラウド	－

パズルの解き方

ダンジョン内には頭を使うパズルも登場する。敵を倒すだけでは進めないのだ！

①移動ブロックを押して道を作る

パズルの中でもっとも多いのが、木箱や氷ブロックを押して道を作るパターンだ。移動ブロックは、押すことはできても引っぱることができないため、慣れないうちは戸惑うことも多いだろう。まちがえた移動ブロックは、いったん部屋から出て、再度部屋に入りなおせば最初の位置に戻っている。失敗したときは部屋に入りなおして再チャレンジしよう。

移動ブロックのパズルをクリアするコツは、まず実際に動かす前に頭の中で手順をイメージすることだ。ブロックを押した形をイメージして、手詰まりにならないか確認しながら進めるといい。ときにはブロックを破壊する必要もある。

移動ブロックの注意点

- ①押すことしかできず、引くことはできない
- ②移動はブロック1個ずつで、1マス単位でしか動かせない
- ③氷ブロックは壁や他のブロックに当たるまですべってしまう
- ④木箱、岩ブロック、氷ブロックは特定のレンズで破壊できる

②重量スイッチにブロックや敵を乗せる

重量スイッチに物を乗せて扉を開ける仕掛け部屋も多い。物を乗せている間しか扉が開かないため、ジャンゴが重量スイッチを踏んで開けても無意味。重量スイッチに乗せるものは、移動ブロック・棺桶・アンデッドのいずれかだ。

問題なのはアンデッドを乗せる場合。ポイントは壁叩きなどで重量スイッチへ誘導することと、必要な場合はマヒさせることだ。2つの重量スイッチを同時に押す場合などは、敵を重量スイッチの上でマヒさせておく必要がある。スイッチの近くでマヒさせて、ショットで押して上に乗せよう。レンズのレベルが上がって、敵を倒してしまう場合は、攻撃力のない太陽銃レンズのルナを使うといい。

▲横や背後から敵を撃ってマヒさせ、重量スイッチの上へ。

▲もう1体を壁叩きで誘い出し、同様にスイッチに乗せる。

③数字を使った謎解きパズルやその他の仕掛け

ダンジョンには、算術ブロックをはじめ、数字を使った謎解きパズルも出現する。その場の状況や付近のヒントパネルを参考によく考えて答えを導き出す必要がある。本書のマップ攻略ページの欄外に答えを掲載しているが、まずは自分で考えてクリアを目指そう。

その他にもいろいろな仕掛けが用意されている。先へ進むためには必要のない仕掛けでも、解くことで貴重なアイテムの宝箱が出現することもある。画面をよく見て、怪しい場所があったら調べてみよう。

数字の組み合わせで謎を解く

数字とヒントを頼りに正解を探す。ヒントはその部屋にあるとは限らない。

ヒントと画面に注目

ヒントと画面をよく見て考えよう。できるだけメモをとっておくといい。

リザルトについて

高ランクでクリアすれば、ごほうび宝箱の中身もいいものになるぞ！

ダンジョンクリア時のリザルトは4つの基準で評価され、S〜C−の10段階のランクに分かれる。Sに近いほど高ランクで、ごほうび宝箱に入っているアイテムもよりいいものになる。

リザルトの評価基準は次の通り（いずれもそのダンジョン内でのカウント）。

①PLAY TIME／トラップ部屋クリアまで、またはパイルドライバー戦クリアまでの時間。短いほど良い。

②BEING FOUND／敵に発見された（赤ビックリ）数。少ないほど良い。

③CONTINUES／コンティニューした回数。少ないほど良い。

④CHARGED ENERGY／太陽銃にチャージされたエネルギー量。多いほど良い。

つまり、高ランクを獲得するには「敵に一度も発見されず（赤ビックリを出さず）、なるべく短い時間で、太陽銃ゲージをたくさんチャージし、ノーコンティニューでクリアする」ことだ。実際には、CHARGED ENERGYのポイントを稼ぐとPLAY TIMEが短縮できないので、スピードクリアを重視しよう。「敵に発見されずにノーコンティニュー、短時間でクリアする」。これが基本だ。BEING FOUNDとCONTINUESは0が目標。あとはアイテムや太陽銃の使用法を工夫しながらPLAY TIMEを縮めていこう。

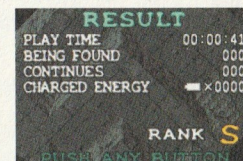
最後の暗黒城をクリアすると最終リザルトが表示される。最終リザルトは通常のリザルトに「CLEARED DUNGEONS／クリアしたダンジョンの数」が追加される。ダンジョンは蒼空の塔を含めて全部で29あり、クリアしたダンジョンの数が多いほど高評価になる。なお、蒼空の塔は白銀の騎士を倒さなければクリアしたことにならない。

最終リザルトとその他の条件により、称号が決まる。下表が称号の一覧で、複数の条件を同時に満たしている場合は、上のものが優先される。例えば、ランニングマンとバーサーカーの条件を同時に満たしている場合の称号は、バーサーカーとなる。称号は、2周目以降に太陽樹の近くからワープ魔法陣で行ける追憶の間に行くか、クリア後に表示されるパスワードをコナミのボクタイ専用ホームページで入力することで確認できる。

クリアしなければ称号は確認できない

追憶の間に前回のプレイの称号を教えてくれるパネルがある。

■クリア時の称号

称号	称号取得条件
デス	コンティニュー回数100回以上
バーサーカー	発見カウント400以上
ビショップ	キルカウント500以上
クイーン	キルカウント100以下
グラディエーター	通信対戦回数50回以上、勝率70%以上
ランニングマン	おしおき回数8回以上
太陽商人	アイテム交換回数50回以上
太陽少年	太陽エネルギー蓄積量600ソル以上
暗黒少年	太陽エネルギー蓄積量100ソル以下
キング	最終リザルト評価S
ルーク	最終リザルト評価A
ナイト	最終リザルト評価B
ポーン	最終リザルト評価C

Sランククリアを目指せ

ダンジョンが小さい序盤はSランクを取るのも難しくはない。

LINKについて

通信対戦／2人～4人で行う対戦。対戦専用ステージで、参加者がそれぞれライバルとなってコインを奪いあう。順位に応じて通信対戦ポイントが加算され、ポイントが一定値までたまるとアイテムをもらえる。通信対戦について詳しくはP.150参照。
アイテム交換／お互いの持っている消費アイテムを1つずつ交換する2人専用の通信モード。太陽樹の葉、命の果実、カギ等は交換できない。
紋章共鳴／蒼空の塔で手に入れた紋章を共鳴させることで、お互いが紋章を手に入れる2人専用の通信モード。それぞれ相手の持っていない紋章を手に入れている状態でのみ紋章共鳴が可能となる。

蒼空の塔攻略に紋章共鳴は必須

すべての紋章を入手するには3回の紋章共鳴が必要。紋章と蒼空の塔についてはP.148参照。

戦いのヒント

敵に発見されずに進め！

無用な戦闘は避けて進もう。アンデッドを倒せばアイテムを入手したり、レンズの経験値を稼ぐことができるが、ライフゲージや太陽銃ゲージを消耗し、時間もかかる。高ランククリアを目指すならなおさらだ。倒さなくても進める状況なら、戦闘を回避して進むといい。

隠密行動ではアンデッドの視覚・聴覚範囲に入らないように進むのが基本。視覚・聴覚能力は敵の種類によって異なるが、基本的には敵の前方90度くらいの範囲に入らなければ発見されにくい。当然、水たまりや太陽警報機といったトラップには注意すること。

すり抜けるには敵の位置が微妙という場合は、別の場所で壁叩きやボム、ビートマニアでノイズを発して誘い出し、その隙に通過しよう。後ろから撃ってマヒさせてしまうのも有効だ。マミーのような視覚のないアンデッドの場合は、壁張りつきで横を通過することもできる。覚えておこう。

敵の弱点をつけ！

アンデッドを倒すときは属性等を考えて大ダメージを狙い、なるべく短時間で倒すことが重要だ。P.023で紹介している敵の弱点属性を考え、レンズやフレームを変えていこう。また、背後からやマヒ中に攻撃すると、通常の2倍のダメージを与えることができる。最初の攻撃は背後から撃ち、さらにマヒさせてしまうのがベストだ。

青いキノコで姿を消す

30秒間、姿を消せる青いキノコ。ダメージを受けると効果が切れるので注意。

ボクの視界はわりと狭い

この辺までなら視界には入らない。ただし、あくまで慎重に。

基本は背後から

正面から攻撃して発見されてからマヒさせても意味がない。背後から撃とう。

アイテムを増やし、活用せよ！

①宝箱はきっちり回収して進む

ダンジョンに数多くある宝箱をめんどうがらずに回収して進めば、おのずと回復アイテム等もたまっていく。見えない宝箱も多いので、本書のマップ攻略ページを参照してほしい。また、消費アイテムの入った宝箱はダンジョンに入り直すことで復活するので、くり返しプレイしてアイテムをためるのもいいだろう。

②太陽プラントでアイテムを増やせ

天気のいい日中なら太陽プラントでアイテムを増やしておくのもいい。金のリンゴや太陽の実ぐらいなら、太陽銃で成長促進させれば、その場でどんどん収穫できる。右表に収穫までに必要な太陽エネルギー量を記載しているので参考にしてほしい。金のリンゴと太陽の実の場合は、14ソル必要。これは太陽ゲージが8の状態で、ソルIかアースIのレンズでナイトのスプレッドを当て続けた場合、植えてから約1分で収穫できる。ソルIIかアースIIなら約40秒。攻撃力が高いフレームを使うともっと早く、ドラグーンのスプレッドなら約17秒で収穫できる。太陽ゲージが多い、ソルかアースのレンズがレベルアップしている、攻撃力の高いスプレッドを使える、容量の多いバッテリーがある、といった条件がそろっているなら、太陽プラントを利用して、どんどんアイテムを増やそう。

③高ランクでクリアする

ダンジョンを高ランクでクリアすると、クリアボーナスで出現する宝箱の中身が良くなる。右下に水魔の檻の例を紹介しているが、ランクC－とSではもらえるアイテムの差が激しい。

高ランククリアするための条件はP.025で紹介したとおり。敵に発見されずにノーコンティニューでスピードクリアすることが基本である。何度もチャレンジして、ダンジョン内の宝箱からアイテムを集めつつ、時間短縮を狙おう。

④通信対戦やアイテム交換も活用

通信対戦でポイントをためることでもアイテムを入手できる。また、通信対戦ポイントを9999pts.ためると太陽銃グレネードを99発まで持てるようになり、かなり便利だ。対戦を重ねてどんどんポイントをためよう(P.150参照)。

パイルドライバー戦は昼間に！

イモータルダンジョンの最後にボスを浄化するパイルドライバー戦。ここはとにかく太陽ゲージが多い状態でプレイすることが大切。太陽ゲージが最低1あればジェネレータは起動できるが、パイルの威力が小さいと勝ち目はまずない。パイルドライバー戦は天気のいい昼間にできるように、プレイ時間を調整しよう。

■太陽プラントの収穫に必要な太陽エネルギー量

アイテム名	必要値※
青リンゴ	2
赤リンゴ	4
金のリンゴ	14
いやしの果実	200
太陽の実	14
千里眼の実	4
しのびの実	100
速さの実	20
バナナ	20
危険なバナナ	2
赤いキノコ	3
青いキノコ	20
炎の実	4
氷の実	4
がまんの実	200
やせがまんの実	20
カラびょうたん	2
太陽樹の葉	2
呪いのカボチャ	300
復活の果実	500
倍増ニンジン	100
倍速ニンジン	100
パイナップル	20

※単位ソル（1ソル＝バッテリー1本）

■リザルトごほうびの一例（水魔の檻）

RANK	ごほうび
S	いやしの果実×2
A+	金のリンゴ×2
A	速さの実×5
A−	バナナ×5
B+	しのびの実×5
B	太陽の実×3
B−	太陽の実×2
C+	赤リンゴ×3
C	赤リンゴ×2
C−	赤リンゴ×1

レンズをレベルアップさせよう！

レンズは経験値を稼ぐことでレベル3まで強化できる。レベルアップすると威力が増し、スプレッドの範囲が広がる。なお、レベル2には500、レベル3には2000の経験値が必要となる（ダークのレンズのみ、この2倍必要）。

経験値を得る手段は、敵を倒すことと、ダンジョンクリアによるボーナスの2つ。お勧めはボクLv3やコカトリスだ。ボクLv3は、忘れられた墓（夜）、氷の渓谷、奈落、水魔の檻、降魔の城、闇の棲家などに出現するので、弱点の太陽属性にあたるソルで攻撃しよう。倒せば1体につき経験値が27入る。コカトリスはクラウドが弱点だ（経験値28）。紋章が7つすべてそろっているなら、蒼空の塔のボス・白銀の騎士がお勧め。白銀の騎士を倒すと2000もの経験値が入るのだ。攻撃力のないレンズをレベルアップさせたいときは、敵を倒す直前にレベルアップさせたいレンズに変えて、グレネードでとどめを刺すといい。蒼空の塔は敵が無限に出現するので、経験値を稼ぐにはもってこい。ただし、クリアして脱出するまでセーブはできないので油断は禁物だ。

強いフレームを手に入れろ！

使いやすいノーマル系、ソード系、ヘビーショット系のフレームは強力なものを早めに手に入れておきたい。

ショットとスプレッドが使いやすいノーマル系は、霧の城でナイトが手に入る。さらに、火吹山と永久凍土をクリアすると行ける残された塔に、上位機種のクルセイダーがある。忘れずに取っておこう。

ボス戦等の近距離戦に強く、振り回すと攻撃力が1.5倍になるソード系は、フェンサー（捨てられた武器庫）→ソードマン（忘れられた墓）→ソードマスター（水魔の檻）の順で入手できる。ちょうど血錆の館・火吹山&永久凍土・太陽都市をそれぞれクリアしてまもなく入手することが可能になる。

スプレッドは撃てないがショットの威力が高いヘビーショット系は、スピア（古き森）→ランス（朽ちた坑道）→ジャベリン（奈落）の順で手に入る。古き森は血錆の館の手前の分岐ルートに位置する。忘れずにスピアを取っておこう。

それぞれの系統で最強のフレームは、蒼空の塔で対応する紋章を持っている場合に入手できる。ノーマル系最強フレームのドラグーンはソルの紋章が必要なので1周目では入手不可、ソード系最強のサムライはフレイムの紋章が、ヘビーショット系最強のファランクスはアースの紋章が必要だ。初めて蒼空の塔に入ったときにもらえる紋章はランダムなので、サムライかファランクスがすぐに欲しいなら、蒼空の塔に行く直前にセーブしておき、必要な紋章が手に入るまで粘ろう。

レベルアップでレンズを強化

よく使うレンズは自然とレベルが上がる。他のレンズも強化したい。

弱い敵は経験値も低い

ボクLv1を倒しても経験値は3しか入らない。

蒼空の塔で経験値稼ぎ

蒼空の塔ならガンガン経験値を稼げる。ただし、戦闘不能になったら経験値はパーだ。

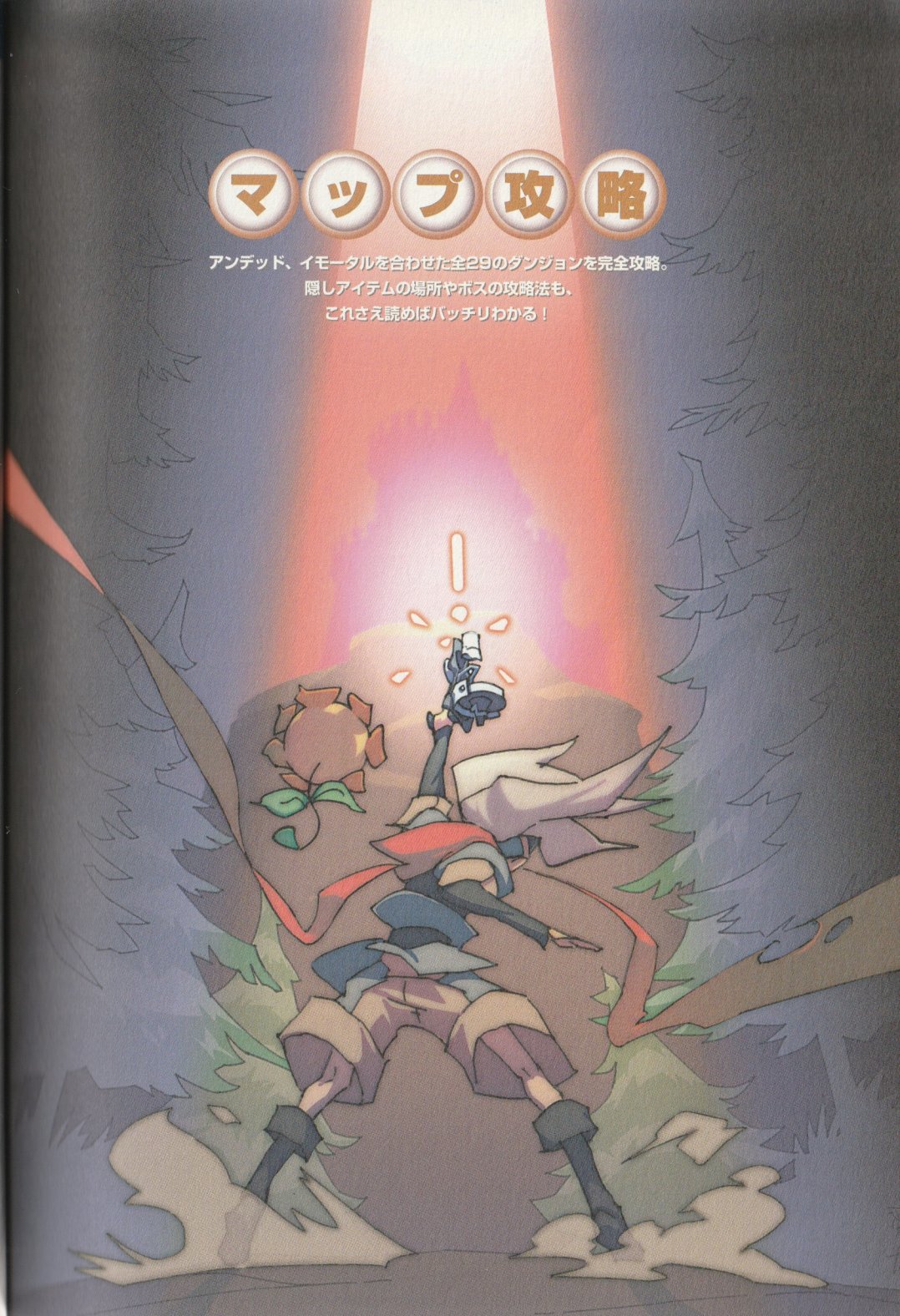
ランスの入手方法は？

ランスの入った宝箱を出現させるには、ボクにうまくスイッチを踏ませる必要がある。

最強のフレームは蒼空の塔にある

最強のフレームは蒼空の塔の最上階にある。入手するには扉を開ける紋章が必要だ。

マップ攻略

アンデッド、イモータルを合わせた全29のダンジョンを完全攻略。
隠しアイテムの場所やボスの攻略法も、
これさえ読めばバッチリわかる！

死の都 ーイストラカンー 全体図

ダンジョンクリアボーナス

ダンジョンをクリアすると、そのとき装備していた太陽銃レンズに経験値が加算される。加算される経験値は、アンデッドダンジョンはエリアごとに、イモータルダンジョンはダンジョンごとに下表のように決まっている。エリアは下の全体図参照。

■アンデッドダンジョン

エリア	A	B	C	D
EXP	20	40	60	80

■イモータルダンジョン

ダンジョン	EXP
霧の城	100
血錆の館	50
火吹山、永久凍土	150
太陽都市	300

太陽ワープ魔法陣について

フィールドマップ上にある太陽魔法陣のワープ先は、そのときの太陽ゲージ量によって変わる。太陽光が強いほど奥へワープするようになっているのだ。下表と全体マップを見て、ワープ先を確認しよう。ただし、ワープ先が現在位置もしくはまだ行けない場所だとワープできない。

ワープ先					
太陽ゲージ量	0	1~2	3~4	5~6	7~8

攻略ページの見方

6のイモータルダンジョンと23のアンデッドダンジョン、そのすべてを徹底攻略！ページの見方を理解して、イモータル、アンデットとの戦いに役立てよう。

1. イモータルダンジョンかアンデッドダンジョンかの区別と通し番号。
2. ダンジョン名。
3. そのダンジョンで手に入る太陽銃のパーツ。
4. 太陽スタンド、太陽バンク、暗黒ローン、の有無。
5. そのダンジョンを攻略する際の、お勧め太陽ゲージ量。
6. リザルトランクごとのクリアボーナス。
7. 各ダンジョンのマップと、部屋ごとのつながり。
8. そのダンジョンでの注意すべき点や、仕掛けの解法など。
9. TRAP部屋の対策方法。
10. そのダンジョンのイモータル戦の攻略法。
11. 棺桶を引きずる帰り道や、パイルドライバーでの浄化に関する注意点。

マップ上のアイコンの見方	青い宝箱	見えない宝箱	天窓	落とし穴	抜け穴	部屋のつながり
赤い宝箱	緑の宝箱	ミミック	太陽ダケ	落下点	移動床のルート	左上が行き先、右下がマップ番号

※攻略内容はNORMAL2のものです。

ステージ進行について

ジャンゴを待ち受ける29のダンジョン。それぞれのダンジョンに、どのように挑めばいいのか。その心構えをここで伝授しよう！

クリアに必要なステージ

1. 霧の城
2. 小さな洞窟
3. 死者の門
6. 血錆の館
15. 火吹山
16. 永久凍土
17. 残された塔
19. 迷いの森
23. 太陽都市
28. 暗黒城

進行ルートは自由自在

ゲームは霧の城からスタートし、暗黒城をクリアすることでエンディングを迎える。途中、いくつかのダンジョンはクリアしなくては先に進めないが、それ以外のダンジョンは基本的にクリアするのもしないのも自由だ。アンデッドダンジョンは、クリアする度に内部の構成が初期状態にリセットされるので、好成績を目指して何度でも挑戦できる。また、新しいフレームを入手してから以前のダンジョンに戻ると、新たな道が開けることも……!?

▲初めてきたときに進めなかったところは覚えておこう。

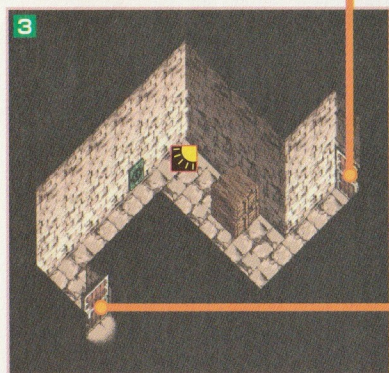
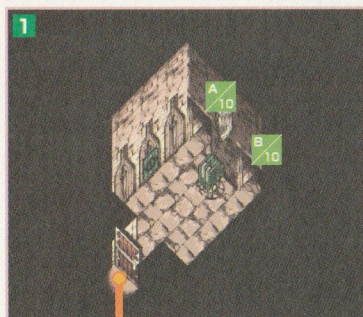
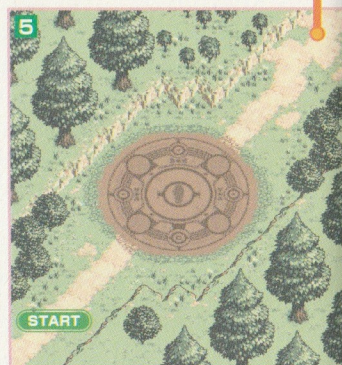
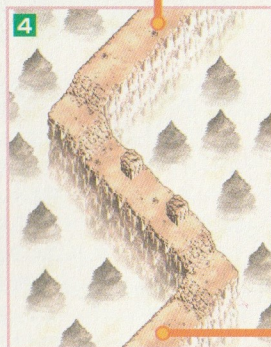
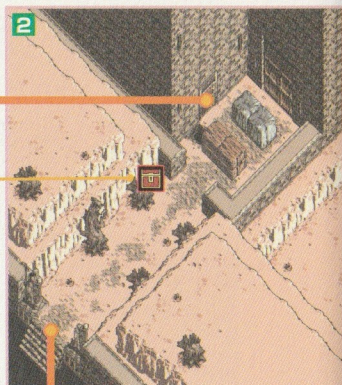
効率のよいプレイスタイル

日の出から午前中の間は、一部の敵が眠っている時間だ。アンデッドダンジョンをガンガン攻略していこう。天気が晴れの日は、10～14時の間にもっとも太陽光が強くなる。ここでイモータルダンジョンに挑むのだ。ただし、オーバーヒートには要注意。30分～1時間ごとに休息をとろう。

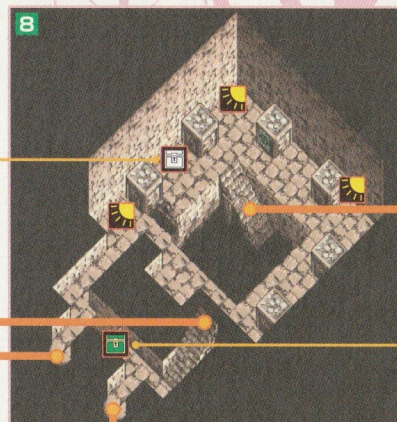
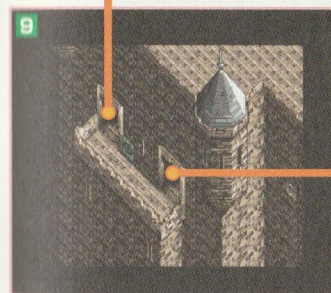
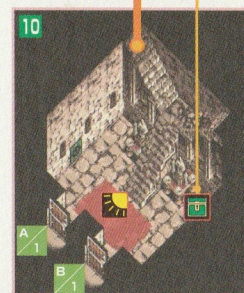
日没後は太陽エネルギーが得られないので、ここから夜にかけてはアンデッドダンジョンに挑むといい。昼間にためたエネルギーを太陽スタンドからチャージして戦うのだ。日没後にイモータルダンジョンに挑む場合は、パイルドライバー戦に入る前に忘れずにセーブをしておこう。これが丸1日プレイできると仮定した場合の、時間帯別のお勧めプレイスタイルだ。

Immortal map 01 霧(きり)の城(しろ)

物語の導入部となる最初のダンジョン。ここでゲームの基本を学んでしまおう！

入手太陽銃パーツ：**ナイト** | －－ | オススメ太陽ゲージ量

太陽銃はこまめにチャージ

伯爵のいる城の内部までは一本道なので迷うことはない。ナイトを入手すればアンデッドを太陽銃で倒せるようになるが、太陽ゲージの残量に注意しないとすぐに撃てなくなる。城の内部でも天窓や太陽スタンドから太陽エネルギーを得られるので、太陽銃ゲージがなくなったら即チャージすること。チャージ中は敵に襲れないよう注意しよう。

▲ナイトを装備しないと、太陽銃で敵にダメージを与えられない。

帰路と浄化 棺桶を引きずってパイルドライバーまで移動せよ！

伯爵の部屋に出現するバットの大群をナイトで倒したら、伯爵の棺桶を引きずって、スタート地点まで戻ろう。棺桶を引きずっている間は移動力が極端に落ちるうえ、攻撃もできないので注意。棺桶が暴れ出したらAボタンを離して、いったん逃げること。そして、パイルドライバーに棺桶をセットしてジェネレーターにスプレッドを当て、パイルドライバーを起動しよう。

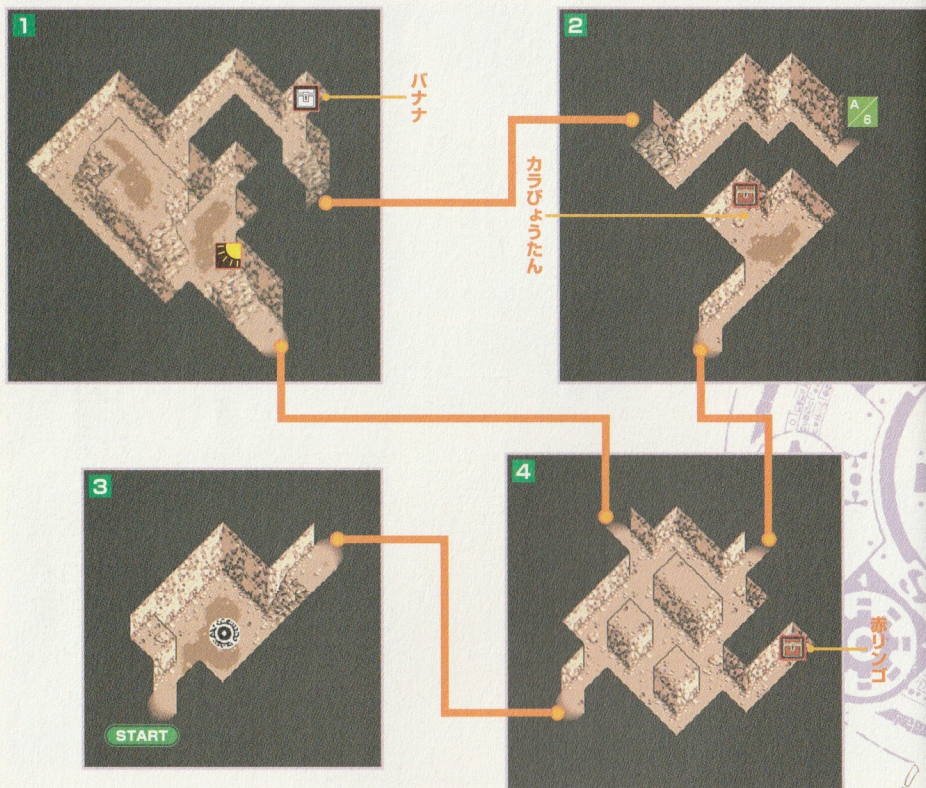
なお、起動には太陽ゲージが必要なので、基本的に夜はパイルドライバー戦ができない。起動後はジェネレーターをスプレッドで撃ち続け、太陽パイルの強さを維持しながら伯爵の耐久値を減らしていこう。

▲太陽パイルがなくならないようにジェネレーターをスプレッドで撃ち続けよう。

小さな洞窟

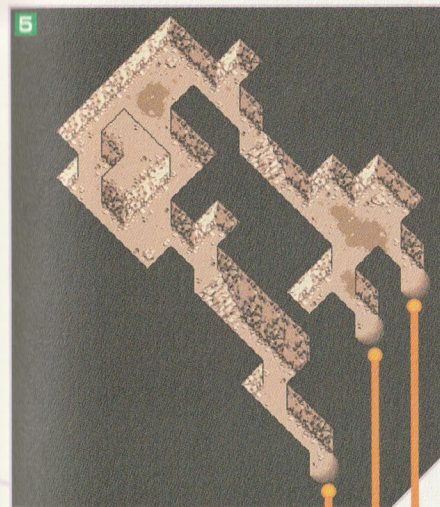
最初に探索することになるアンデッドダンジョン。奥でトラップが待ち受ける。

入手太陽銃パーツ：**アクセル**	ー ー ー	オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム		RANK A	太陽の実×2	RANK B−	青リンゴ×4
		RANK A−	太陽の実×1	RANK C+	青リンゴ×3
RANK S	速さの実×3	RANK B+	青リンゴ×6	RANK C	青リンゴ×2
RANK A+	太陽の実×3	RANK B	青リンゴ×5	RANK C−	青リンゴ×1

TRAP対策方法

スプレッド攻撃で大ダメージを与えていくんだ！

洞窟の最深部に入ると出口が格子戸で封鎖されるトラップ部屋がある。脱出するにはトラップを解除する必要があるが、ここではバットの大群を倒すことが解除の条件だ。バットはとても非力だが、非常に数が多く、ナイトのスプレッド攻撃でも倒すのが大変だ。そこで、小さな洞窟の内部で入手できるフレーム、アクセルを装備しよう。スプレッド攻撃を回転しながら撃てるので、群がるバットを一気に倒せる。ただし、エネルギーの消耗が激しくなるので、すぐに太陽銃ゲージが切れてしまう。バットが残った状態で太陽銃ゲージが切れたら天窓でチャージしよう。夜間のプレイで太陽ゲージがない場合は太陽の実で回復すること。

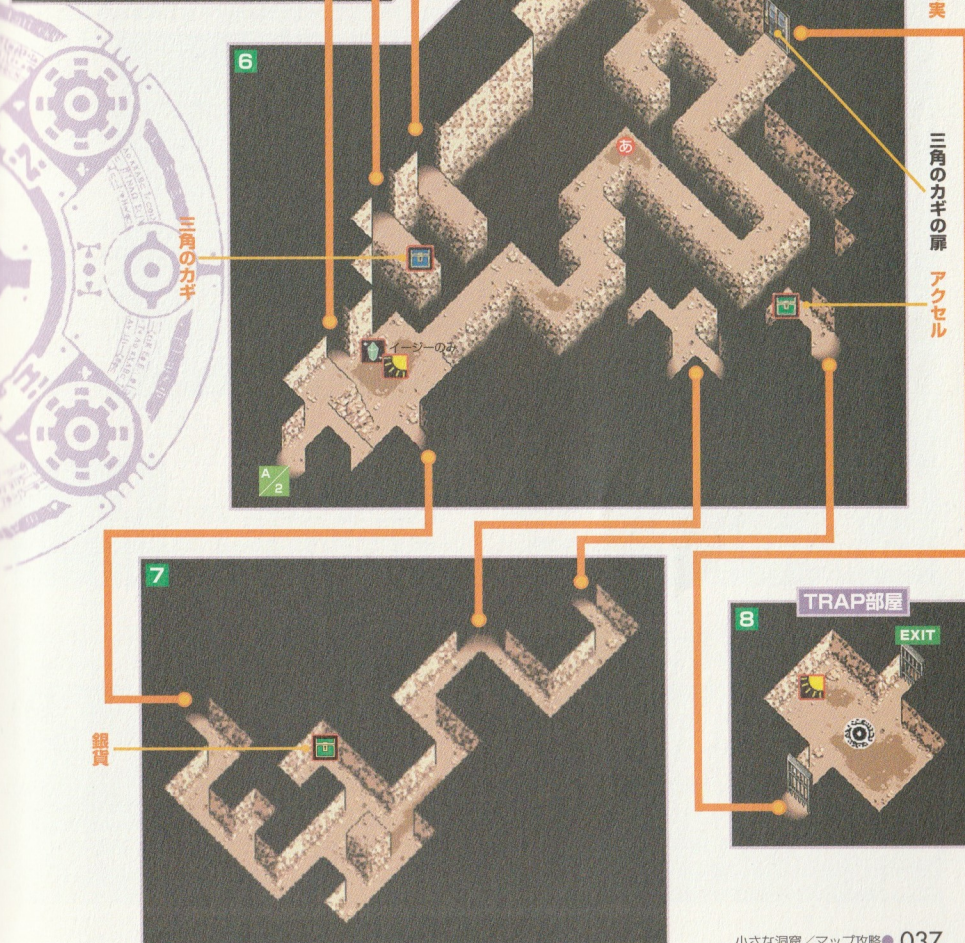
◀太陽銃フレーム、アクセルのスプレッドがトラップ部屋で大活躍するのだ。

邪魔なボクは先に倒せ

マップ6のあの地点を通過するとき、両脇の突き出した通路からボクに攻撃されるとかなり辛い。アクセルと三角のカギを入手するときに倒しておこう。後方から攻撃できるので楽に倒せるはずだ。ここでは勝手に回転するアクセルよりナイトのフレームが使いやすい。

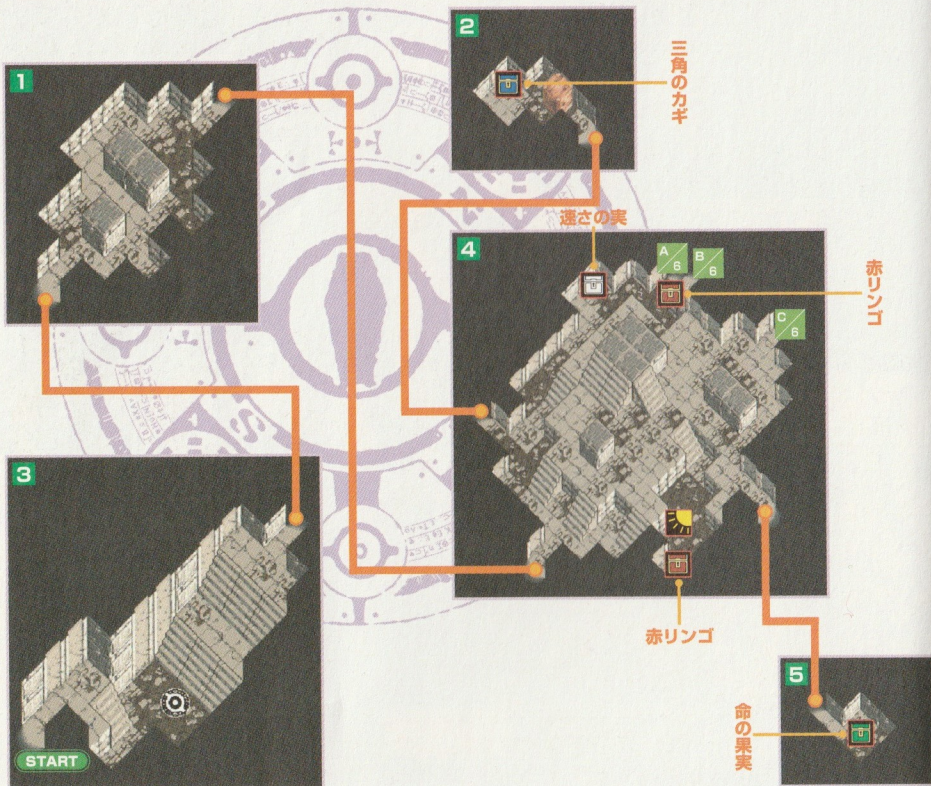
▲クロロホルルンはスプレッドではなく、ショットで倒すといい。

5
6
太陽の実
三角のカギの扉
三角のカギ
アクセル
7
銀貨
8
TRAP部屋
EXIT

Undead map 03

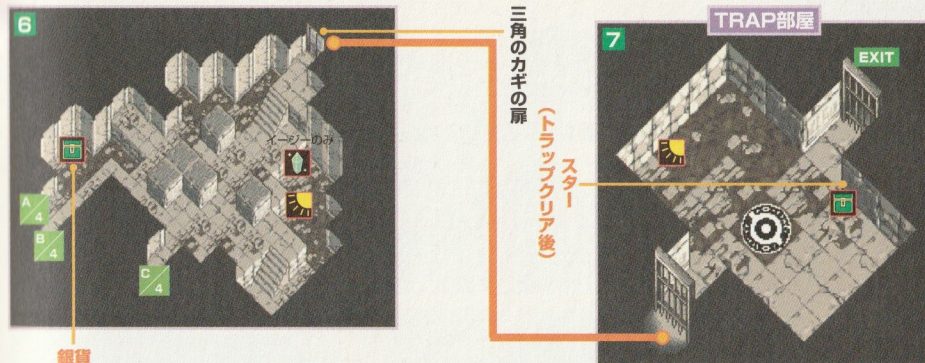
死者の門

大量のボクがうろつくダンジョン。戦闘を回避しながら進むのが攻略のコツだ。

入手太陽銃パーツ：**スター**　－－－　オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム		RANK A	太陽の実×2	RANK B−	赤リンゴ×1
		RANK A−	太陽の実×1	RANK C+	青リンゴ×3
RANK S	バナナ×3	RANK B+	赤リンゴ×3	RANK C	青リンゴ×2
RANK A+	バナナ×1	RANK B	赤リンゴ×2	RANK C−	青リンゴ×1

敵に見つからないように移動すること

このダンジョンはボクの数が非常に多く、倒して進むのはかなり苦労する。Rボタンと＋ボタンで敵の姿を確認し、敵の視界に入らないように逃げながら進むといい。仮にボク１体を振り切ったとしても、別の場所にいたボクに見つかってしまうケースがあるので、移動はくれぐれも慎重に行おう。

万が一見つかってしまったら、回転スプレッド系のアクセルでクロロホルルンを出される前にボクを倒そう。複数匹に囲まれると非常に危険なので、危ないと思ったら速さの実を使ってマップ外に逃げることも必要だ。

▲壁叩きを使い、ボクをおびき寄せて反対側に逃げる手もある。

TRAP対策方法　天窓の位置をソードに奪われないようにしよう！

トラップ部屋に出現するのは巨大なソード。放っておくと瞬間移動や突きなどの攻撃を使いだすので、素早く倒したい。ソードの攻撃は繰り出す前に何かしらの前兆（動きが停止するなど）があるので、回避することはそれほど難しくはない。太陽銃のフレームはナイトに変更し、スプレッドでダメージを与えよう。ソードの攻撃をくらわないように、スプレッドが当たるギリギリの間合いをキープしながら戦うのがコツだ。

ここで注意したいのがソードの瞬間移動。ソードは直前にジャンゴがいた場所に向かって瞬間移動するため、天窓付近にジャンゴがいると、ソードが瞬間移動した後で天窓が使えなくなる。瞬間移動の兆候が見えたら、部屋の東に移動してソードを誘導するといい。天窓付近にソードを近づけさえしなければ、太陽銃をいつでも自由にチャージすることが可能になるのだ。このことを知っていると対ソード戦が少し楽に戦えるようになる。

▲対ソード戦ではナイトが最も戦いやすい。攻撃範囲が前方に広いため、ソードが周りにまとうスレイブソードも簡単にはじき返せる。密着するとソードの攻撃を避けることができないので、少し離れた位置から攻撃するのが基本だ。ソードの分身攻撃は間合いを取って逃げに徹した方がいい。

太陽コラム　室内で『ボクタイ』をプレイするには？

室内で『ボクタイ』をプレイするのは難しい問題である。室内では太陽光を得られる手段が、屋外に比べると限られてしまうからだ。ゲーム中でおてんこさまが教えてくれるとおり、『ボクタイ』のカートリッジに搭載されている太陽センサーは蛍光灯や懐中電灯などの人工の光では反応しないようになっている。つまり太陽光でなければダメということだ。

では、どうすればいいか？　室内で手っ取り早く太陽光を得たいのであれば、日が射した窓際でプレイするのが一番いい。窓を開け放って日光を取り入れれば、屋外とほぼ同じ状況でプレイできる。窓を閉めていても、太陽光を取り入れることはできるが、窓ガラスによっては太陽光が弱まるので覚えておこう。また、窓に割れても破片が飛び散らないようにするフィルムが張ってあったり、着色されている場合は普通の窓ガラスよりさらに透過性が低く、太陽光がシャットダウンされることもある。閉めた状態で十分な太陽ゲージ量を得られないようであれば、窓を開けて対処をしよう。

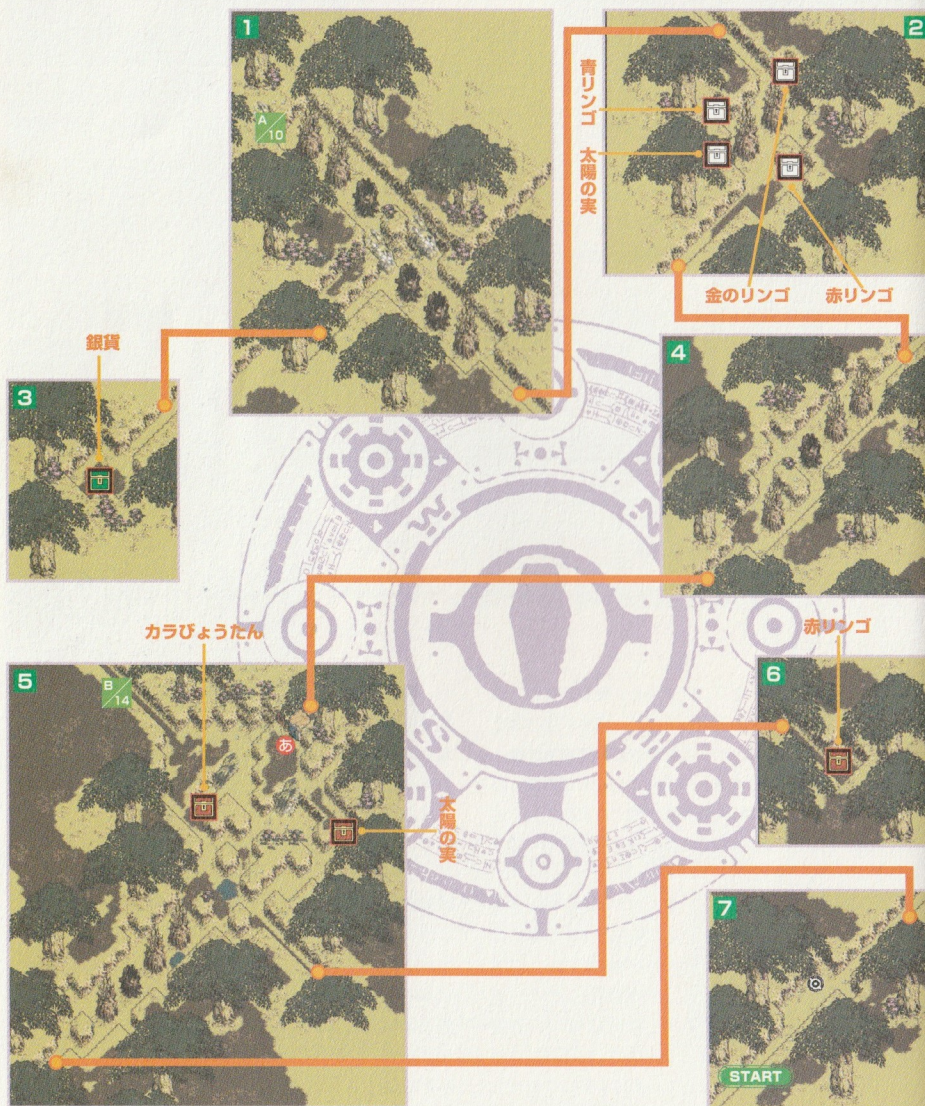
窓から射した太陽光を鏡で反射させて太陽センサーに当てるという方法もある。鏡やアルミニウムはくのように、ピカッと光る物は光をはね返す効果があるので、これらを利用すると光が射さない場所でも太陽光が得られるのだ。

また、鏡をいくつも用意して複数の光源を太陽センサーに集中させるとさらに効果は高まる。なお、反射した光を太陽センサーに当てるにはコツが必要で、鏡を固定する手間もかかるので、いろいろ工夫して試してみるといいだろう。

Undead map

04 古き森（ふるきもり）

老木が行く手を覆い隠すように茂る森。敵に見つかると一大事のダンジョンだ。

入手太陽銃パーツ：スピア	ーーー	オススメ太陽ゲージ量	
クリア後のアイテム			
		RANK A 氷の実×1	RANK B− 赤リンゴ×1
		RANK A− 炎の実×1	RANK C+ 青リンゴ×3
RANK S	バナナ×3	RANK B+ 赤リンゴ×3	RANK C 青リンゴ×2
RANK A+	バナナ×1	RANK B 赤リンゴ×2	RANK C− 青リンゴ×1

ゴーレムの追撃をかわせ！

マップの構成自体が迷いやすいうえ、敵であるクレイゴーレムが手ごわい序盤の難所。

クレイゴーレムは異変を確認すると（水たまりを歩いた音にも反応する）猛スピードで転がり、徹底的にジャンゴを追跡する。常に移動していればまくことができるので、止まらずに移動したい。

また、クレイゴーレムはジャンゴとの間に障害物があると、ぶつかって気絶することがあるので、これを利用すれば安全に倒すことができる。

破壊（はかい）の力なき者、押し通ることかなわず。

▲あ、いの岩ブロックはクラウドのレンズがないと破壊できないのだ。

TRAP対策方法　ゴーレム同士を激突させ、気絶を誘発しよう！

トラップ部屋の目的は4体のクレイゴーレムを倒すこと。ちょっと厳しい条件だが、このダンジョンで入手できるフレーム、スピアを使えば比較的簡単に達成できる。スピアのヘビーショットでゴーレムをマヒさせ、そのスキにとどめを刺せばいい。スピアは射程が短いので、気づかれないようにできるだけ接近しなければならない。水たまりで音を立てないよう注意しよう。

他の方法としては、ゴーレムをうまく誘導して仲間同士で激突させる手がある。激突したゴーレムが気絶しているところを攻撃すれば実に簡単に倒せるのだ。

◀スピアのヘビーショットでマヒ→連続攻撃、がお勧めの戦法といえる。

Undead map 05

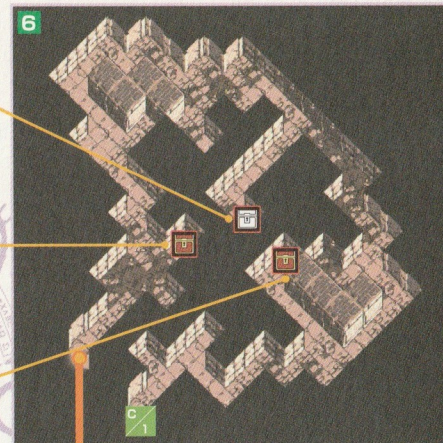
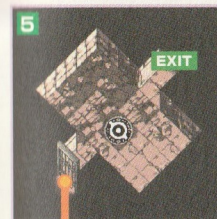
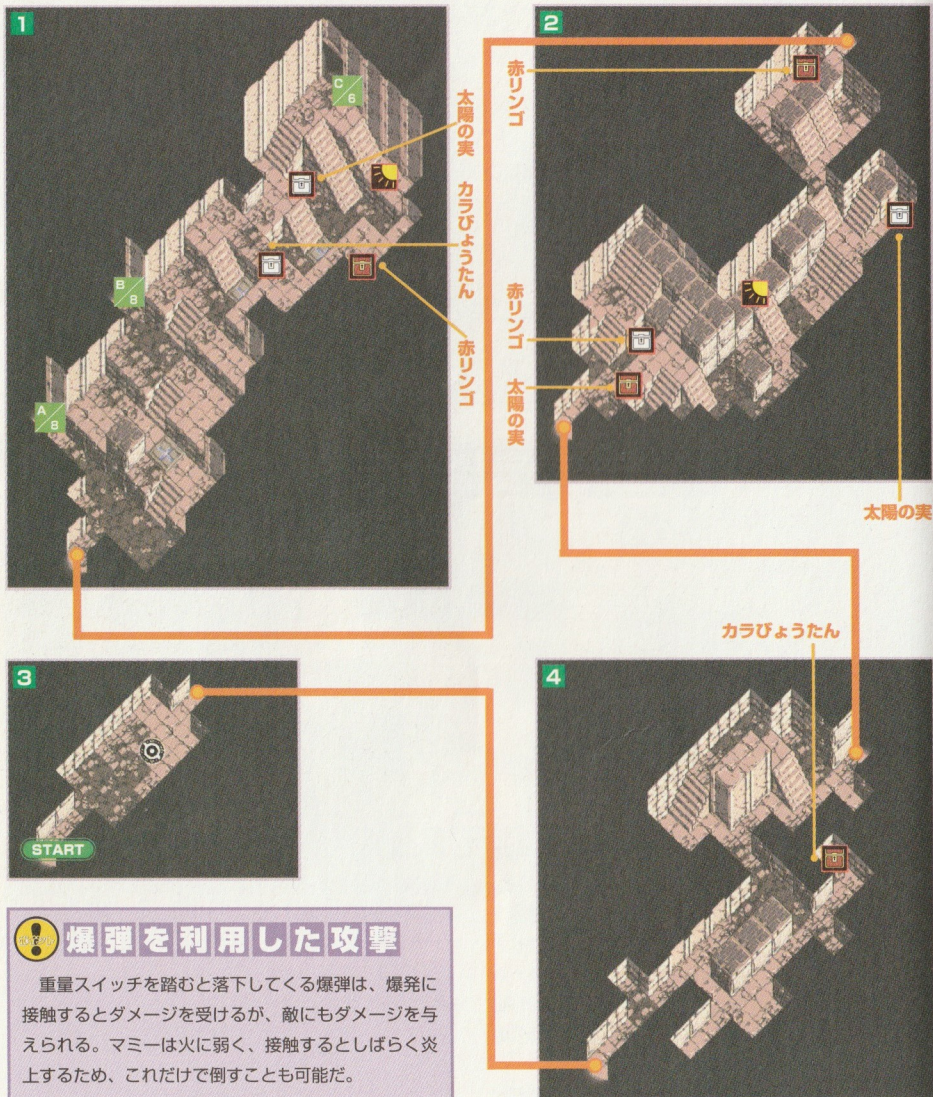
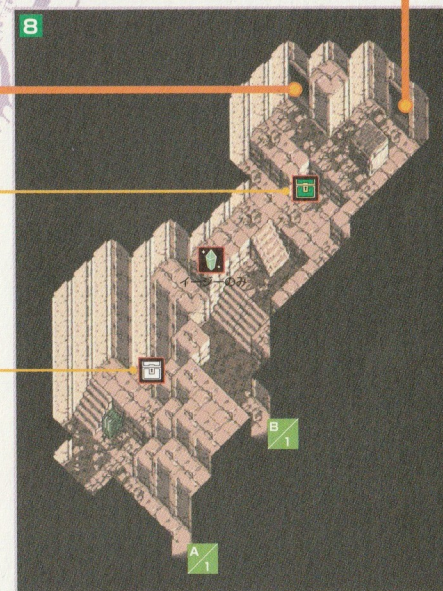
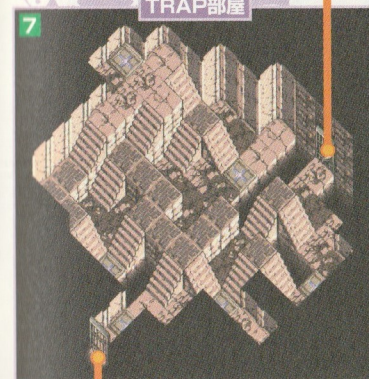
地底の霊墓

地下をうろつくマミーは目が見えない。近寄ってきたら壁はりつきだ。

入手太陽銃パーツ：ビートマニア	－－	オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム		RANK A	炎の実×1	RANK B−	赤リンゴ×1
		RANK A−	氷の実×1	RANK C+	青リンゴ×3
RANK S	しのびの実×3	RANK B+	赤リンゴ×3	RANK C	青リンゴ×2
RANK A+	しのびの実×1	RANK B	赤リンゴ×2	RANK C−	青リンゴ×1

爆弾を利用した攻撃

重量スイッチを踏むと落下してくる爆弾は、爆発に接触するとダメージを受けるが、敵にもダメージを与えられる。マミーは火に弱く、接触するとしばらく炎上するため、これだけで倒すことも可能だ。

※マップ6は一定時間ごとに爆弾が降ってくる

TRAP対策方法 スピアか爆弾を使ってマミーをしとめるんだ！

このダンジョンのトラップはマミーをすべて倒すことがクリアの条件になっている。トラップ部屋は広いので、4体いるマミーを倒すのはなかなか骨が折れる作業だ。そこで注目したいのが重量スイッチ。踏むと落ちてくる爆弾を利用してマミーに引火し、じわじわと倒す戦法がかなり有効だ。引火したマミーが他のマミーに触れると、触れたマミーにも火がつき、複数のマミーの耐久値を減らすことができる。当然、ジャンゴにも引火するので、マミーに接触しないように。普通に攻略するなら太陽銃フレームはナイトかスピアがお勧め。ナイトは攻撃範囲の広さ、スピアは高い破壊力でマミーを圧倒できるのだ。

◀爆弾が落ちるまでのタイムラグを計算に入れ、ビートマニアでマミーをおびき寄せよう。

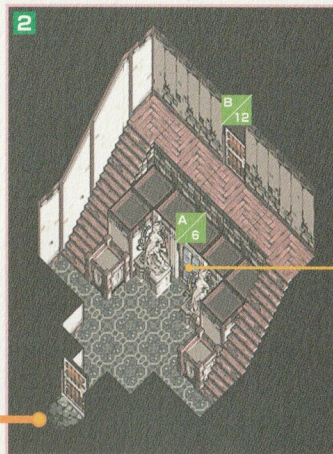
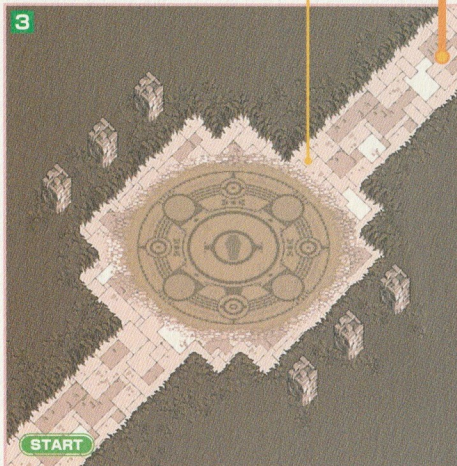
Immortal map 06

血錆（ちさび）の館（やかた）

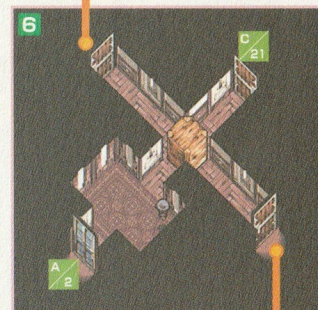
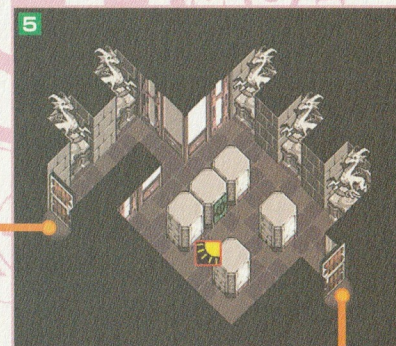
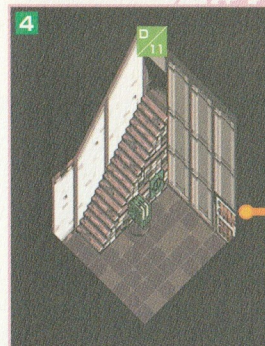
伯爵が住まう闇の館。さまざまな仕掛けが詰まった本格的なダンジョンだ。

入手太陽銃パーツ：**ルナ（クリア後）** ｜ ーー ｜ オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム			
RANK S	速さの実×2、太陽の実×3、危険なバナナ×3、赤リンゴ×3(1周目)、ナイトメア×5(2周目以降)	RANK B+	太陽の実×2、青リンゴ×10
		RANK B	赤リンゴ×3
		RANK B−	赤リンゴ×2
RANK A+	太陽の実×3、赤リンゴ×3、倍速ニンジン×3	RANK C+	赤リンゴ×1
RANK A	太陽の実×3、千里眼の実×3	RANK C	くさった実×10
RANK A−	太陽の実×2、千里眼の実×3	RANK C−	くさった実×5

3
ルナ（イベント）
START

複雑なマップに初挑戦

イモータルダンジョンとしては2つ目の探索場所となるが、霧の城とは段違いの難易度を誇る。マップのつながりが複雑なので、現在位置を見失いやすい。また、光が入らず視界が狭い部屋も多い。太陽ランプがある部屋ならそれを太陽銃で撃てば明かりを確保できるので、暗い部屋ではまず第一に太陽ランプを探そう。スタート地点で入手できるルナにレンズを変更するとエネルギーを消費しないので、太陽ランプを点けるときや、ビートマニアを装備しているときは便利だ。

▲最初に丸のカギを見つけないと、ここから先には進めないのだ。

ボクを壁叩きでおびき寄せてしまおう

マップ6にある木箱を押すと、マップ5に移動できる。通路の奥にボクが待ちかまえているが、おてんこさまの指示どおり、壁叩き（壁に張りついてAボタン）を実行してみよう。音に反応したボクが近づいてくるはずだ。ボクの進行ルートとは反対側から通路を抜ければ、戦わずして先に進むことができる。これは無用な戦闘を回避するために絶対必要なテクニックなので、今のうちに完全にマスターしてしまおう。

このテクニックは、おびき寄せた敵の背後に回り込んで攻撃したり、敵に重量スイッチを踏ませたりする際にも応用できる。しかし、自ら敵をおびき寄せることはリスクも伴う。状況によってはいらないピンチを招くこともあるため、見極めが肝心だ。

▲木箱を押して通路を確保する。この行動も『ボクタイ』の基本。

▲この辺りで壁叩きしてみよう。ボクが反応したら成功。

▲接近してきたボクの反対側から通路を抜けてしまおう。

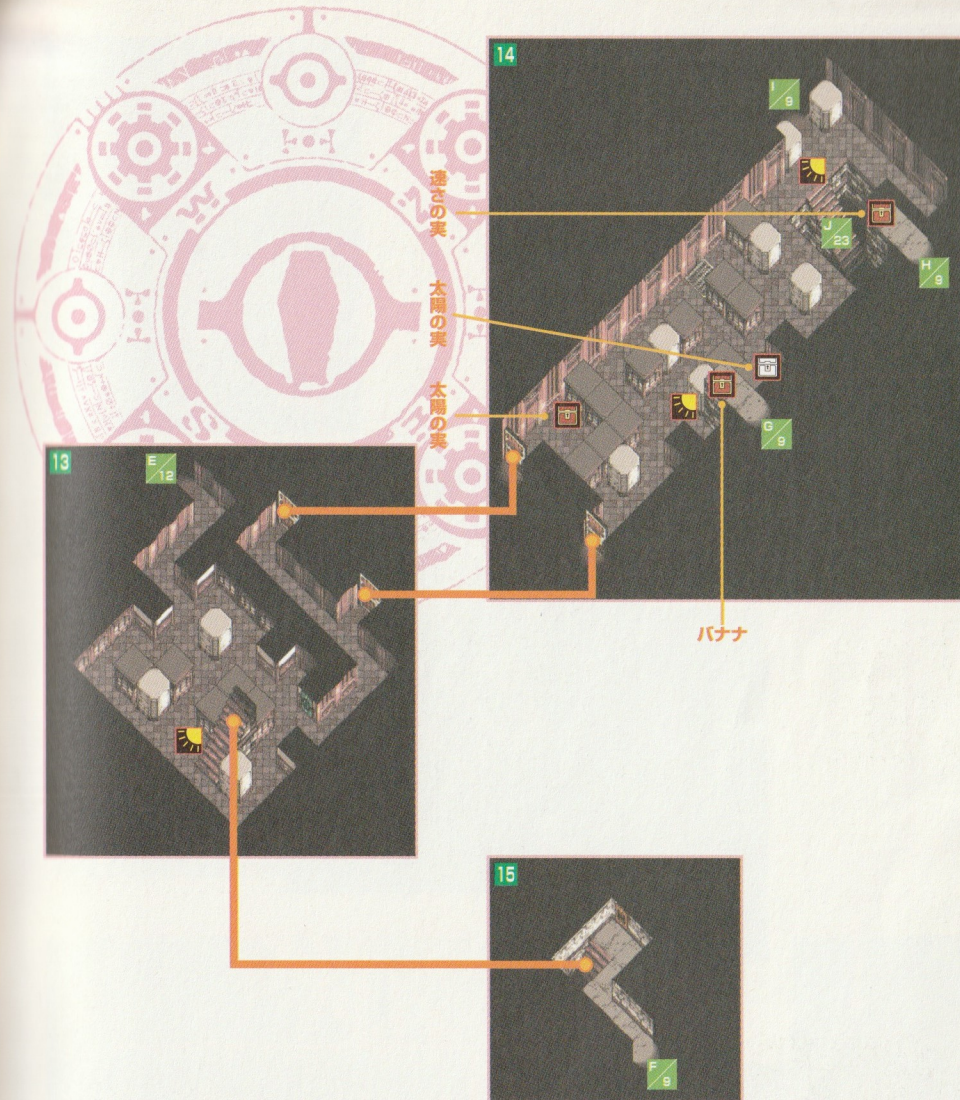
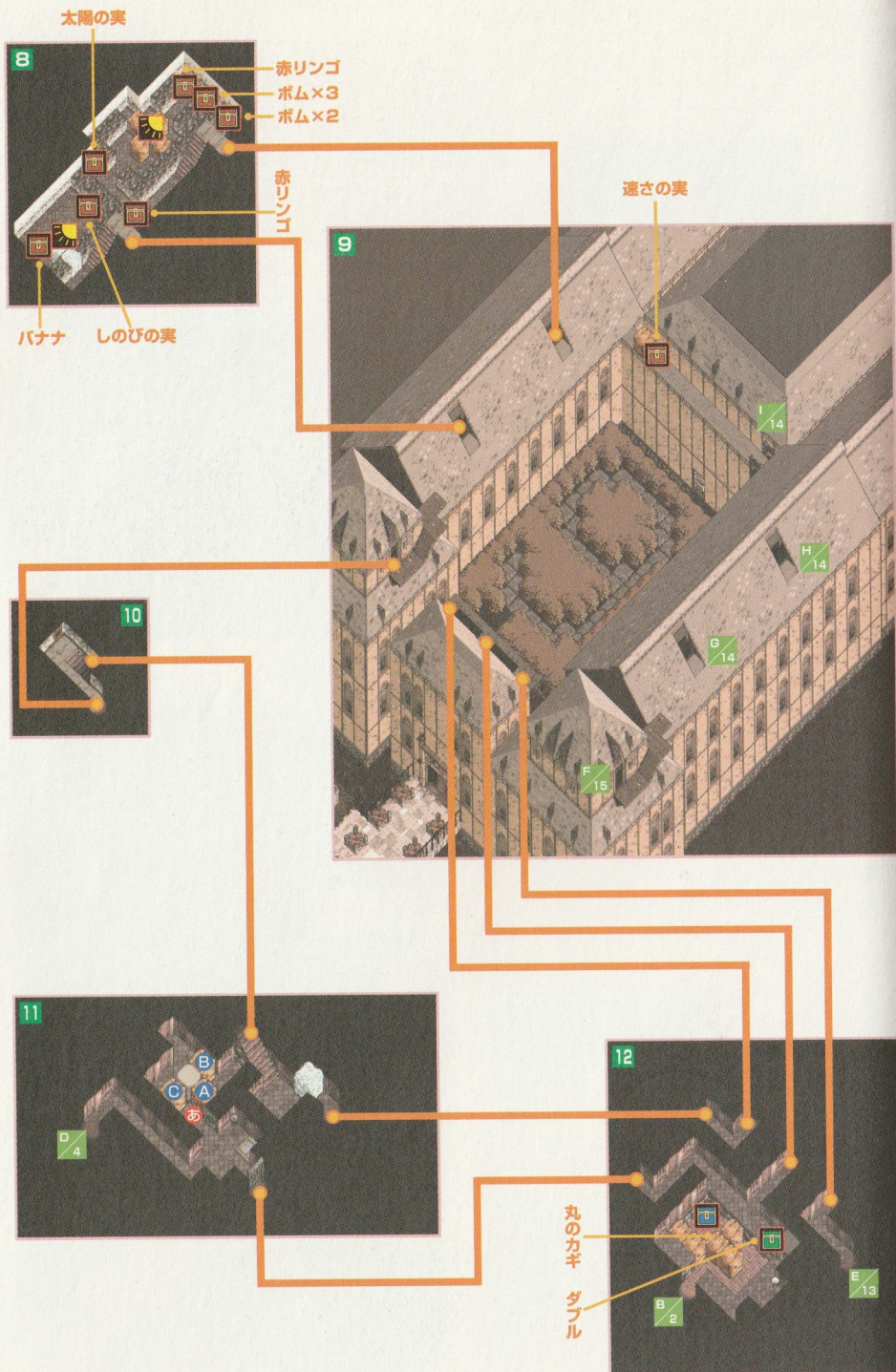
6
C 21
A 2

8
太陽の実
赤リンゴ
ボム×3
ボム×2
赤リンゴ
バナナ
しのびの実

9
速さの実

10

11

12
丸のカギ
ダブル

木箱を押して重量スイッチに乗せ、道を切り開こう

まず、マップ11のあの地点にある木箱の処理方法を解説しよう。木箱を重量スイッチの上に乗せて格子戸を開けなければならない。まずA、次にBの木箱を通路の端まで押し込んでジャンゴを反時計回りに移動させると、Cの木箱を重量スイッチまで押すことが可能になる。少し戸惑うかもしれないが、やってみると簡単である。このタイプのパズルは今後も登場するため、基本をしっかりと学んでしまおう。

マップ12にあるバッテリーのダブルは太陽銃ゲージが倍の2本になるとてもうれしいアイテム。ジャンゴの戦闘能力は確実に上がるので、忘れずに取っておこう。

◀マップ8や11の氷ブロックやマップ9の木箱は、フレイムやクラウドのレンズがなければ壊せない。

16
P 45

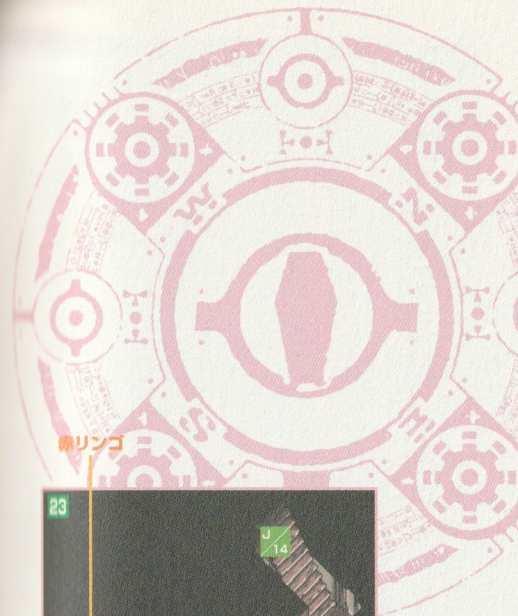
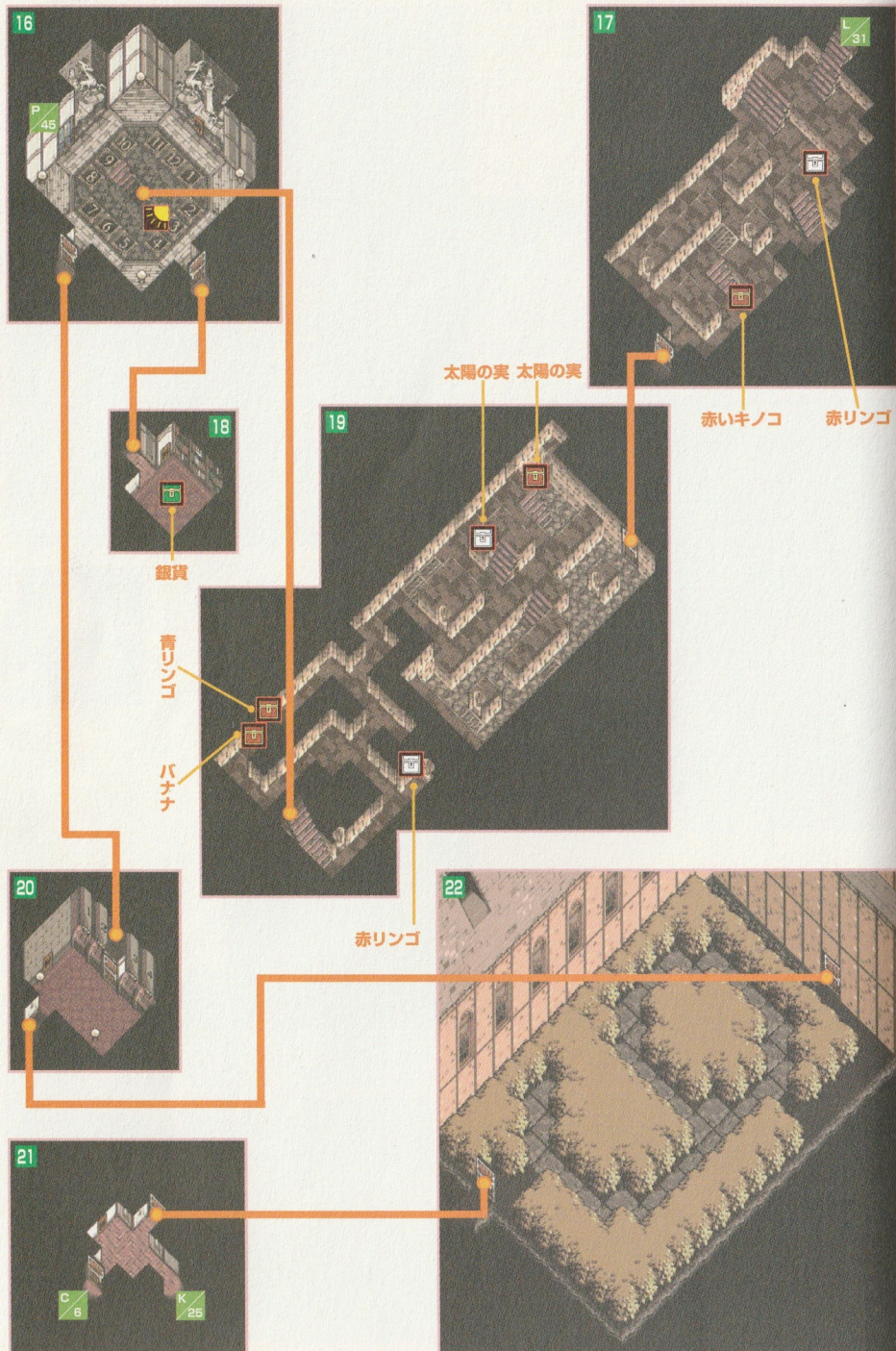
17
L 31
赤いキノコ
赤リンゴ

18
銀貨

19
太陽の実
太陽の実
青リンゴ
バナナ
赤リンゴ

20

21
C 6
K 25

22

謎、謎、謎のエリアだ

マップ16の謎は少々難しいが、マップ18でヒントが見られる。日記に記された時間を頼りに時刻を導き出し、正しい順番で数字を入力しよう。そうすると、隠し階段が出現する（答えはP.050）。

マップ26では、重量スイッチの上で壁叩きをし、マミーに重量スイッチを踏ませれば、格子戸が開けられる。マップ20の謎解きは、マップ22の巨大な数字（ランダムで表示）をレバーで入力すればよい。

2時間の帰途の後、
3時間の血のしたたる朝食。
そして床につく。

◀マップ18にある日記さえ見れば、マップ16の謎も解ける。簡単な足し算だ。

23
赤リンゴ
J 14

24

25
K 21
速さの実

26

06 血錆の館

BOSS部屋

27

28

M 40

29

30

31

速さの実

L 17

32

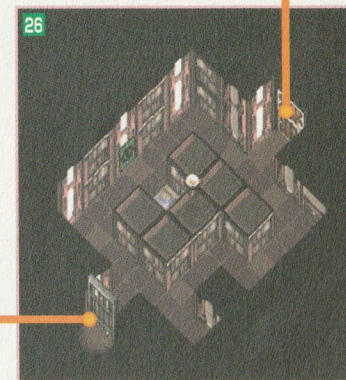
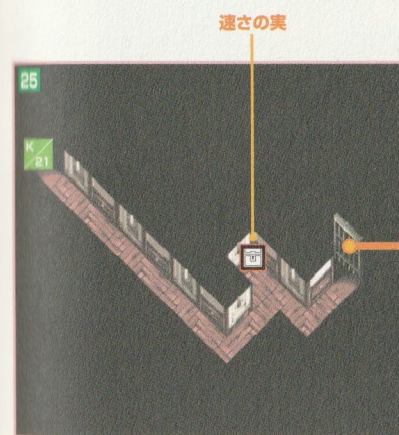
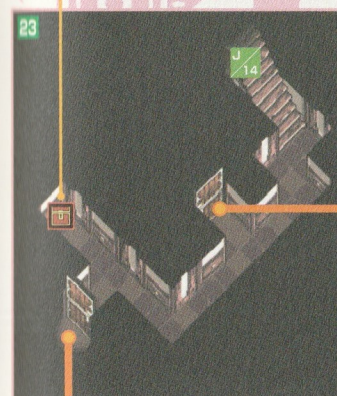
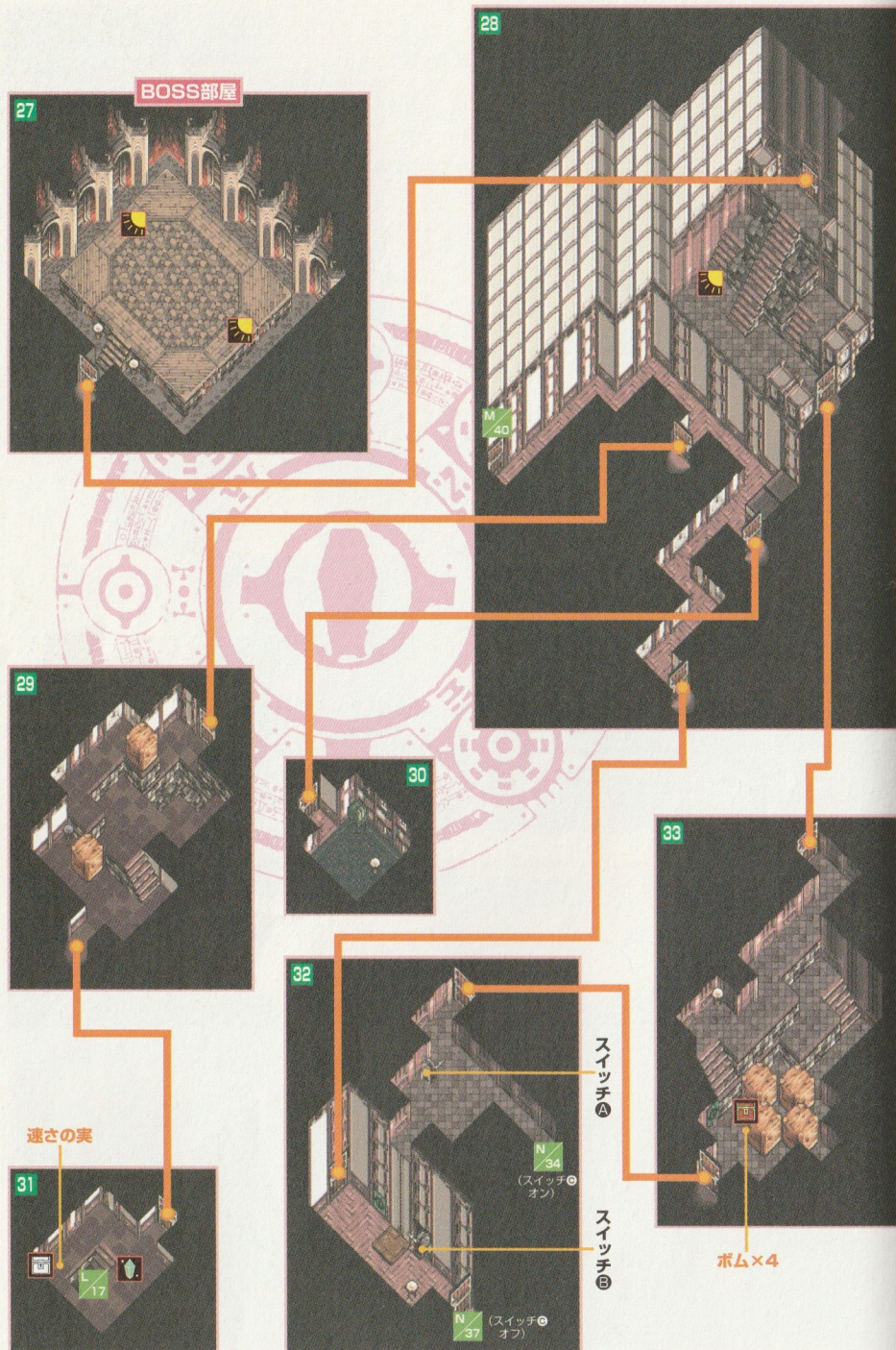
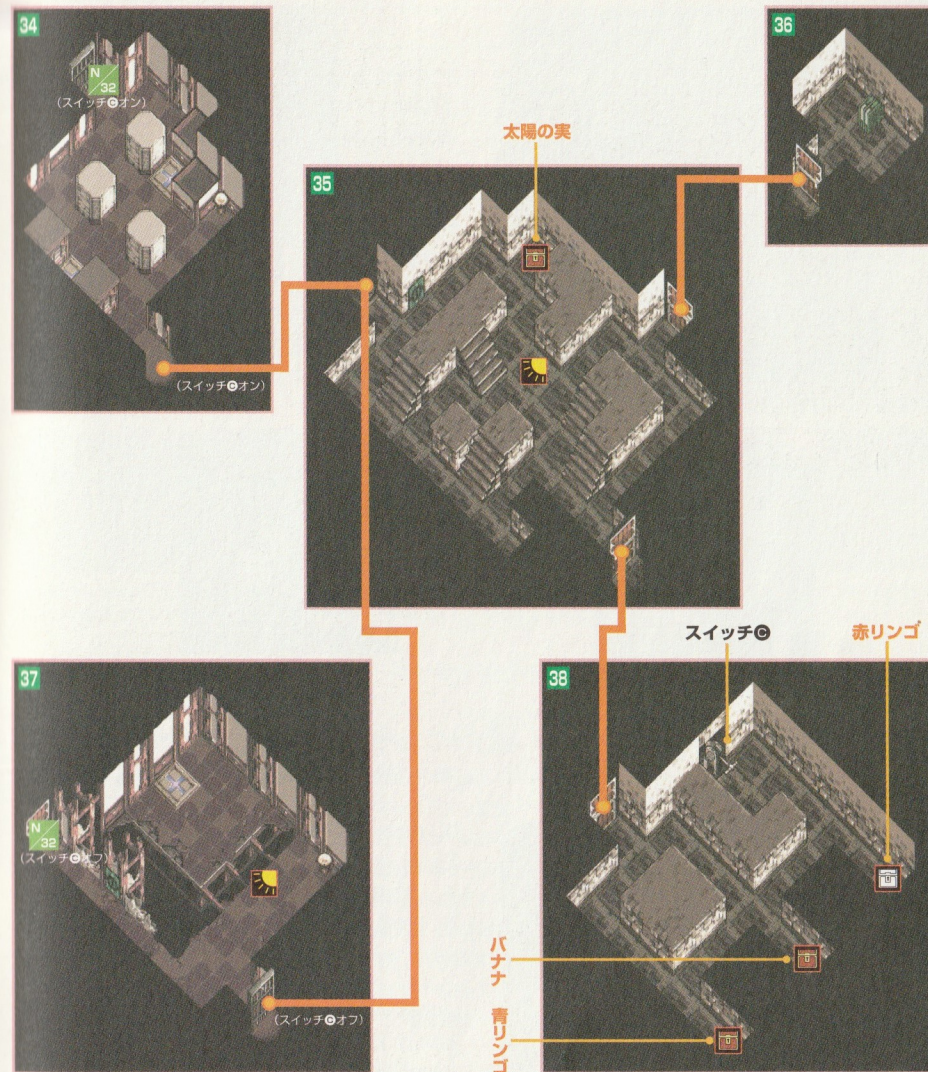
スイッチⒶ

スイッチⒷ

N 34（スイッチⒸオン）

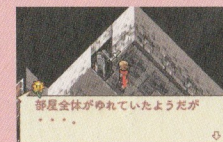
N 37（スイッチⒸオフ）

33

ボム×4

マップ16の答え……7、9、10、1、3、5、8（イージーは7、9、10、1、3）

スイッチCを押してルートを変更しよう

いくつかポイントを紹介すると、マップ29では、2つの木箱をくぼみに落として通路を作ればよい。

マップ37は、ボクをスピアのヘビーショットで吹き飛ばし（背中を撃つのがコツ）、重量スイッチを踏ませれば格子戸が開く。

マップ38でスイッチCを押すと、マップ34に行けるようになる。この部屋は、2つの重量スイッチを踏まないと格子戸が開かないので、ボクを乗せよう。中央のボクをヘビーショットで北側の重量スイッチの上に吹き飛ばし（マヒすれば成功）、もう1体のボクを壁叩きで南側の重量スイッチの上におびき寄せるといい。

◀スイッチⒸのオン・オフで、マップ35から行ける部屋が変化するのだ。

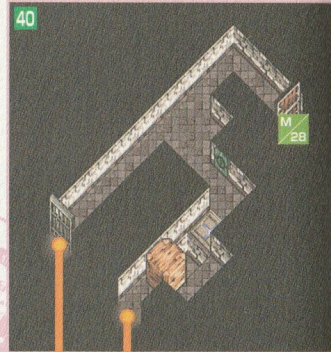
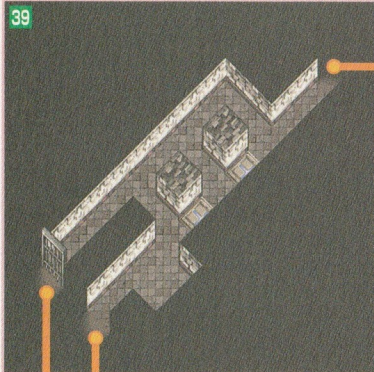
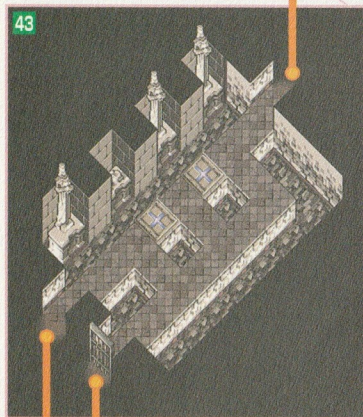
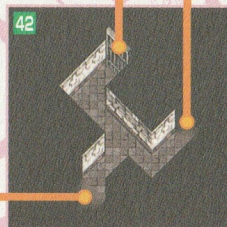
39 40 41 42 43 44 45

命の果実

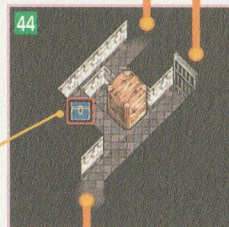
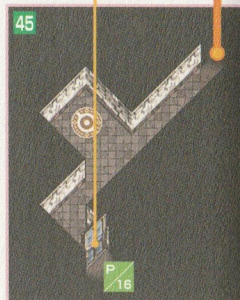
丸のカギ

丸のカギの扉

M/28

P/16

棺桶の使い方がカギ

このページのエリアは、伯爵を倒した後、棺桶を引きずってパイルドライバーへ戻るときに利用するショートカットのマップ。行きのルートよりもはるかに早く戻れるのが魅力だ（具体的な攻略法はP.053参照）。棺桶を重量スイッチに乗せるテクニックが必要だ。

▲棺桶を放置すると、敵が危機を知らせて逃げようとするので注意。

イモータル対策方法

太陽が出ていれば天窓が武器になる！

伯爵との一騎討ちとなる館内のボス戦。伯爵は非常に手強い相手なので、反撃を抑えつつ確実にダメージを与えていくことが必要になる。太陽銃フレームはスピアがお勧めだ。回復アイテムも十分に用意しておこう。

攻略のコツは間合いを十分にとること。伯爵の攻撃は血槍攻撃や吸血攻撃など、動きの素早いものが多く、距離が近すぎると避けることができないからだ。そして伯爵の攻撃でもっとも恐ろしいのが、突進のスピードが速い吸血攻撃。これをくらうとダメージを受けるだけでなく、伯爵の耐久値が回復してしまう。天窓を盾にすれば吸血攻撃を防ぐことができるので、なるべく天窓付近で戦うことを心掛けたい。ねばり強く戦おう！

◀バットに変身する分裂攻撃は怖くない。バットの大群を次々に撃ち落とせばOK。

▶伯爵の血槍攻撃は3種類あるが、十分に間合いをとっていれば簡単に避けられる。

▲天窓に誘い込むなどしてソル属性で大ダメージを与えると、伯爵のマントが燃えてアイテム袋となり、ズーボルテルテを入手できる。

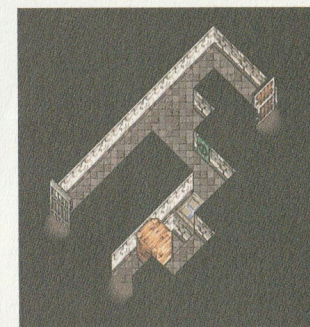
▲ソードアタックはヴァンパイア・ソードを回転して飛ばす攻撃。太陽銃ではじいて伯爵に当てれば大ダメージを与えられる。

帰路と浄化

棺桶を使って通路を切り開け！

伯爵との戦闘に勝利すると、棺桶がその場に残る。この棺桶を引きずってパイルドライバーまで戻り、浄化しなければならない。

まず、棺桶をマップ32まで引きずっていく。昇降機に棺桶を乗せたら、スイッチⒶを押して棺桶だけを下の階に降ろそう。次にマップ38へ行きスイッチⒸをオフにする。そしてマップ32へ移動して棺桶と合流し、それを引きずってマップ28のMまで移動する。この扉から進めば、ショートカットできるうえに、貴重な命の果実も入手できるのだ。このルートのポイントは「棺桶を重量スイッチに乗せながら移動する」ということ。重量スイッチが格子戸の開閉に対応しているため、ジャンゴ1人では先に進めないのだ。途中には棺桶とボクの両方を重量スイッチに乗せないと進めない場所もある。

パイルドライバー戦は霧の城より格段に難しくなっている。ジェネレーターの数が4つに増え、棺桶の伯爵が攻撃を仕掛けてくるためだ。伯爵の血槍攻撃を避けつつ、ジェネレーターを撃ち続けよう！

◀左のマップの場合、重量スイッチに棺桶を乗せ、格子戸を開けて木箱の後ろに行き、木箱をくぼみに落として通路を確保する。

▲伯爵を倒すとリタを救出できる。これ以後、太陽樹の元でアイテムの栽培ができる。

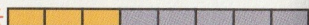
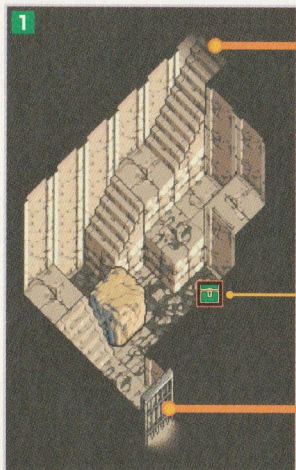
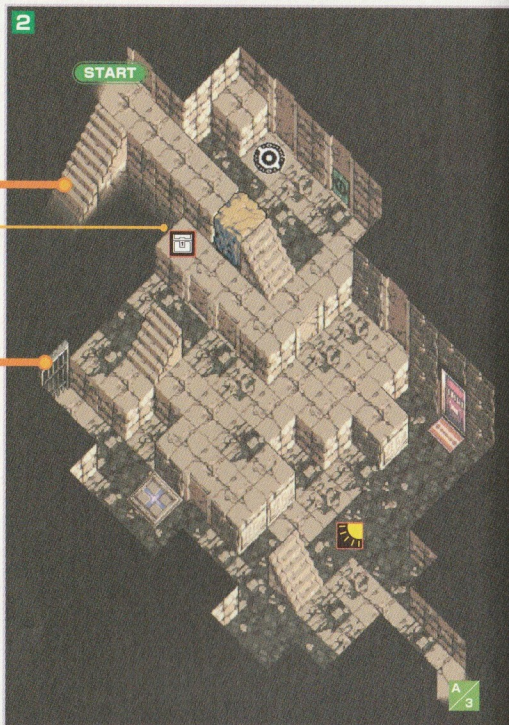
▲ボクに重量スイッチを踏ませるには、ビートマニアを壁に向かって撃つと非常に楽だ。

▲血槍攻撃を避けながらジェネレーターに撃ち込む。フレームはスピアがお勧め。

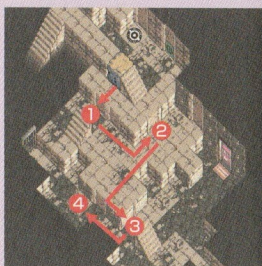
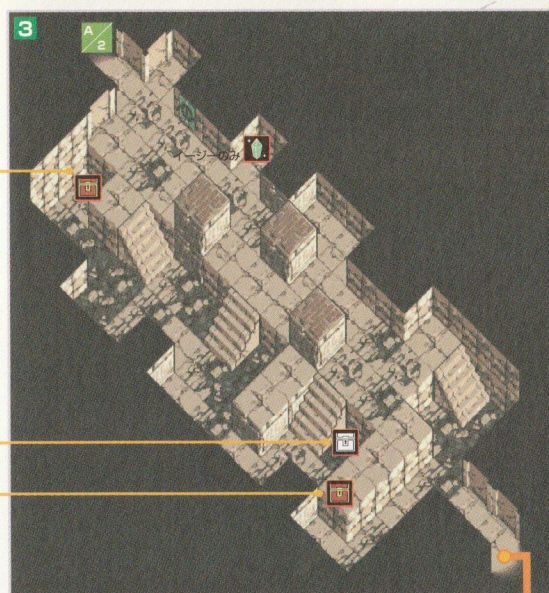
捨てられた武器庫

パズル的な要素が強いダンジョン。知恵を絞って岩ブロックの移動場所を考えよう。

07 捨てられた武器庫

入手太陽銃パーツ：フェンサー	－－	オススメ太陽ゲージ量	

クリア後のアイテム		RANK A	速さの実×3	RANK B−	太陽の実×1
		RANK A−	速さの実×2	RANK C+	赤リンゴ×3
RANK S	速さの実×6	RANK B+	速さの実×1	RANK C	赤リンゴ×2
RANK A+	速さの実×4	RANK B	太陽の実×2	RANK C−	赤リンゴ×1

岩ブロックを落とし重量スイッチの上へ

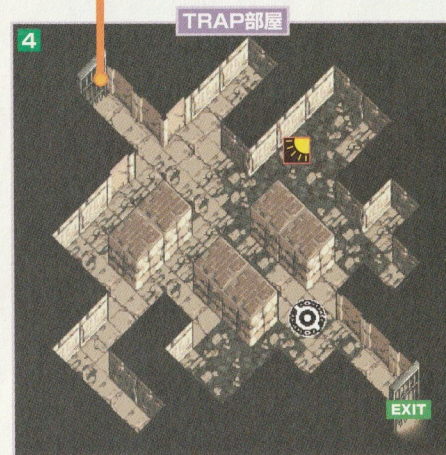
ダンジョンに入って早々に、いきなり通路が切れて階段を下りられない。ここは、岩ブロックを動かして通路を確保しなければならない。右のマップの順番どおりに移動させれば、重量スイッチまで岩ブロックを運びつつ、通路を作ることができる。❸の位置にある階段が見えにくいので、見回して位置を確認しながら岩を落とすこと。うっかり隣のマスに岩ブロックを落とすと、カラびょうたんでダンジョンの外に出るか、愚者のカードを使う以外に脱出の方法がなくなってしまう。

▲暗黒ローンに入ると、（最初のみ）暗黒カードを入手できる。

ステップスはかなりの強敵だ

闇に潜んで足跡しか姿を見せないステップス。ヤツの攻撃は非常に強力なので、戦わないほうが得策だ。ステップスの出現するマップ3は袋小路になっている場所があるので、見つかって攻撃されると、追いつめられて大ダメージを受ける恐れもあるのだ。

◀ステップスの位置と向きは、足跡の痕跡で判断するしかない。千里眼の実がないとかなり判別しにくい。

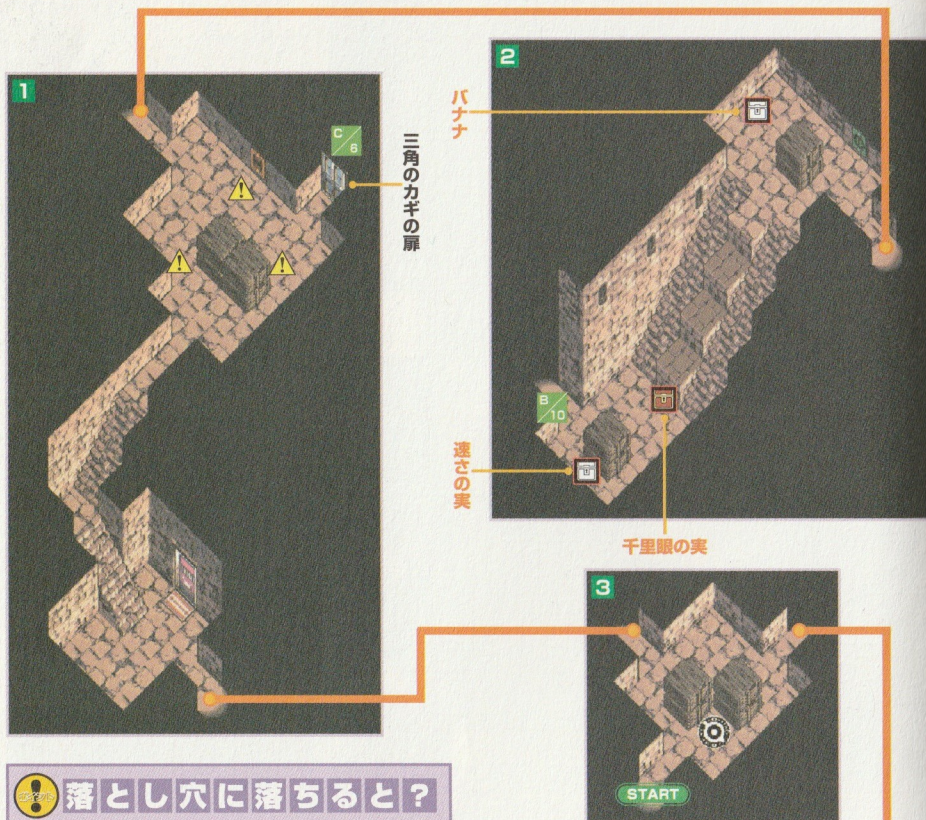
TRAP対策方法 ソードにはフェンサーの太陽銃フレームで対抗しろ！

トラップ部屋でジャンゴを待ちかまえているのはソード。前に出現したタイプより強力になっているのがポイントだ。スピアの太陽銃フレームでダメージを与えるのも悪くはないが、ここではこのダンジョンで新規に入手できる太陽銃フレーム、フェンサーを使いたい。このフェンサーはソードタイプのスプレッドを射出するのが特徴で、威力はスピアより落ちるが、1カ所に集中攻撃するには最適のフレーム性能になっている。

ソードが動きを停止しているスキにフェンサーのスプレッドを当て続ければ、みるみるうちにソードの耐久値を減らすことができる。スピアで戦うよりもはるかに楽だ。

◀フェンサーのスプレッドで連続的にダメージを与える。振り回すと攻撃力が1.5倍になる。

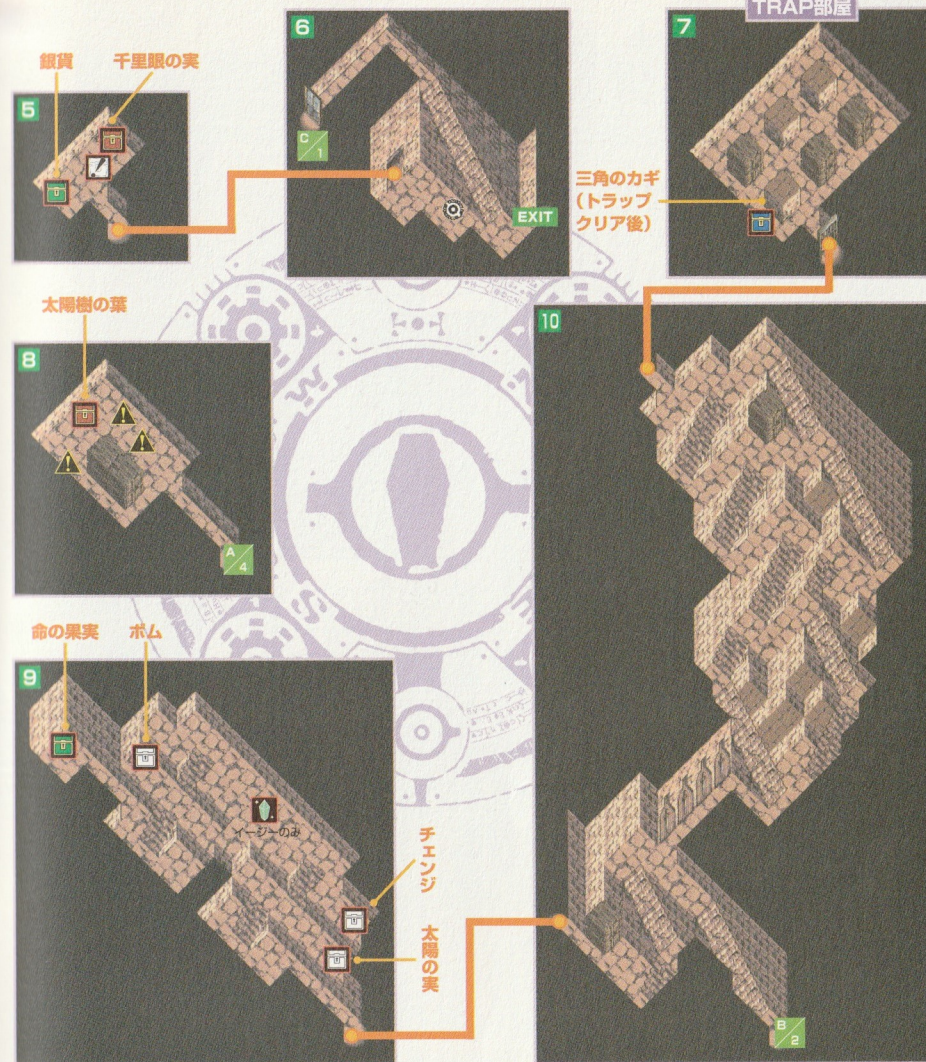
名も知れぬ砦

屋内だが天窓がないのでチャージは不可能。なるべく逃げるようにしよう。

入手太陽銃パーツ：なし	－－	オススメ太陽ゲージ量			
クリア後のアイテム		RANK A	バナナ×3	RANK B−	危険なバナナ×4
		RANK A−	バナナ×2	RANK C+	危険なバナナ×3
RANK S	バナナ×6	RANK B+	バナナ×1	RANK C	危険なバナナ×2
RANK A+	バナナ×4	RANK B	危険なバナナ×5	RANK C−	危険なバナナ×1

落とし穴に落ちると？

マップ1には3ヵ所に落とし穴がある。落とし穴はジャンゴが0.5秒ほど乗っていると作動する。落ちてもダメージはないが、下の階に落とされてしまうのが辛いところ。

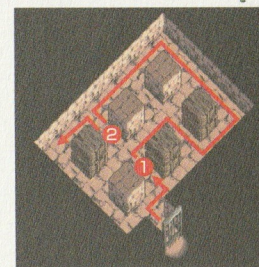
ジャンゴが立ち止まりさえしなければ、落とし穴が作動しても落ちることはない。

▲落ちる先はマップ8。ここの宝箱は落とし穴に落ちないと取れない。

TRAP対策方法　効率よく宝箱を開けてトラップを解除するんだ！

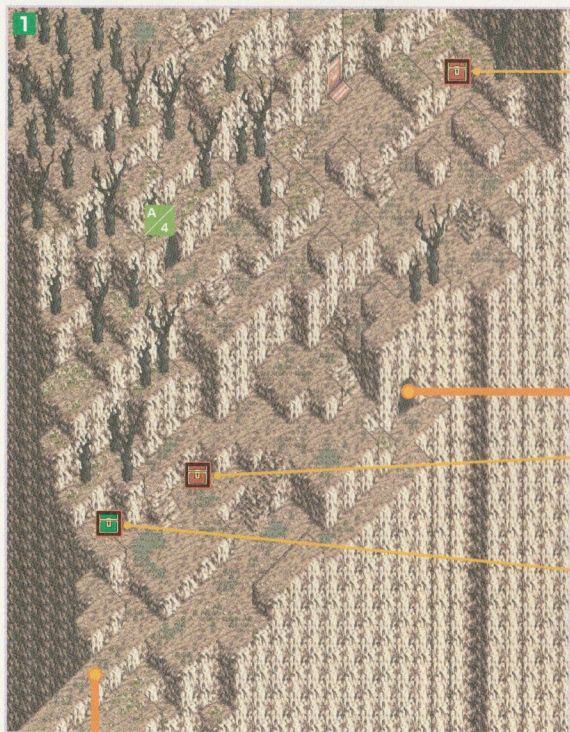
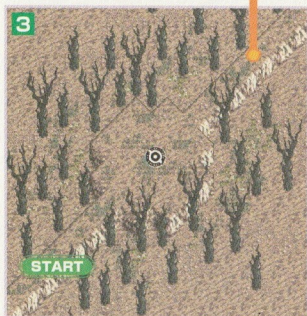
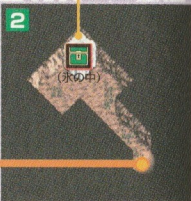
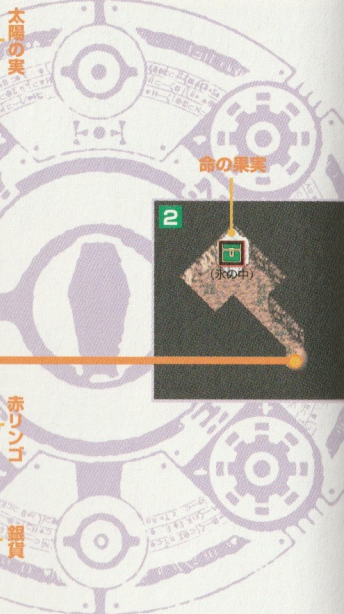
このトラップ部屋はクリア条件が少々特殊。敵に見つからないように10個すべての宝箱を開けなければならない。見とおしがいいので、うかつに動けばすぐゲロボクに見つかってゲームオーバーになってしまう（コンティニューですぐやり直せる）。右のマップの矢印が最短でクリアできる手順。このルートを、走りながら宝箱を空けていく。

コツは❶、❷のポイントで少し待ち、敵をやり過ごすこと。ゲロボクは倒されるとき破裂するので、例え後ろからでも攻撃しないほうがいい。

▲❶、❷の場所で少し待つ。あとは立ち止まらなければ大丈夫。

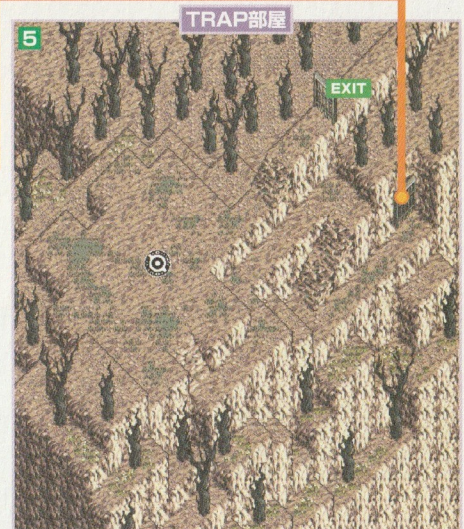
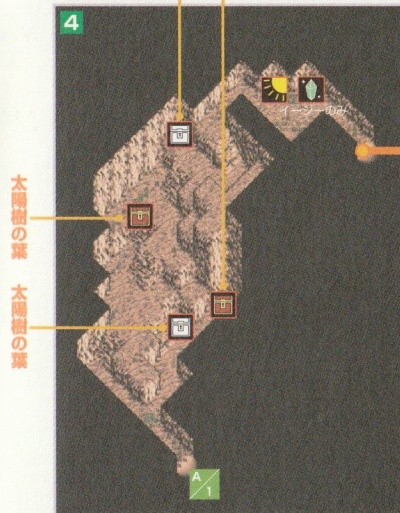
死の岩壁

荒涼とした岩壁が舞台のダンジョン。マップは少ないが移動距離は長い。

入手太陽銃パーツ：なし	ー	オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム		RANK A	バナナ×2	RANK B−	太陽の実×1
		RANK A−	バナナ×1	RANK C+	赤リンゴ×3
RANK S	炎の実×5	RANK B+	太陽の実×3	RANK C	赤リンゴ×2
RANK A+	バナナ×3	RANK B	太陽の実×2	RANK C−	赤リンゴ×1

ゴーレムには要注意！

広いフィールドの要所要所に敵が陣取っている。気をつけたい相手はやはりゴーレム。見つかるとどこまでもジャンゴを追ってくるのでやっかいな相手だ。

屋外なので太陽チャージはどこでもできる。スピアかフェンサーを装備して倒してしまってもいい。

▲ゴーレムは見つけ次第倒してもいい。後が楽になるためだ。

TRAP対策方法 アックスのふところに入って一気にダメージを与えろ！

アックスは、配下のスレイブアックスが周囲を回転しているためダメージを与えにくい。スピアかフェンサーを装備し、スレイブアックスとアックス本体が離れた瞬間を狙ってふところに入り、一気にダメージを与えて素早く倒してしまおう。

▲対アックス戦で厄介なのは、周囲を回転するスレイブアックス。このせいでアックス本体にダメージを与えにくいのだ。左記の対策法とは別に、先にスレイブアックスを倒してアックスを丸裸にする方法もある。無防備になったアックスは地面に突き刺さる攻撃を始める。このスキが狙い目だ！

太陽コラム 天候による光量差は？

曇りや雨の日でも太陽光を集めることはできないか、という疑問は『ボクタイ』をプレイした人ならだれもが感じたことではないだろうか。さすがに雨の日だと厳しいが、曇りの日ならば太陽光を集めることはそれほど無理な話ではない。なぜならば、雲に遮られているだけで、太陽光自体は地表まで届いているからだ。とはいえ、曇りの日の光量は晴れの日の50%〜80%になってしまうため、ボス戦をプレイするなら、やはり晴れの日の方が断然いいということになる。逆に少ない太陽光でも対応できるアンデッドダンジョンなら、曇りの日でも問題なくプレイできるだろう。晴れならイモータルダンジョン、曇りならアンデッドダンジョン、というように天候に応じて切り替えるといい。

晴れの日を100%とすると……

曇りの日は晴れの日の50〜80%程度

雨の日は晴れの日の20%程度

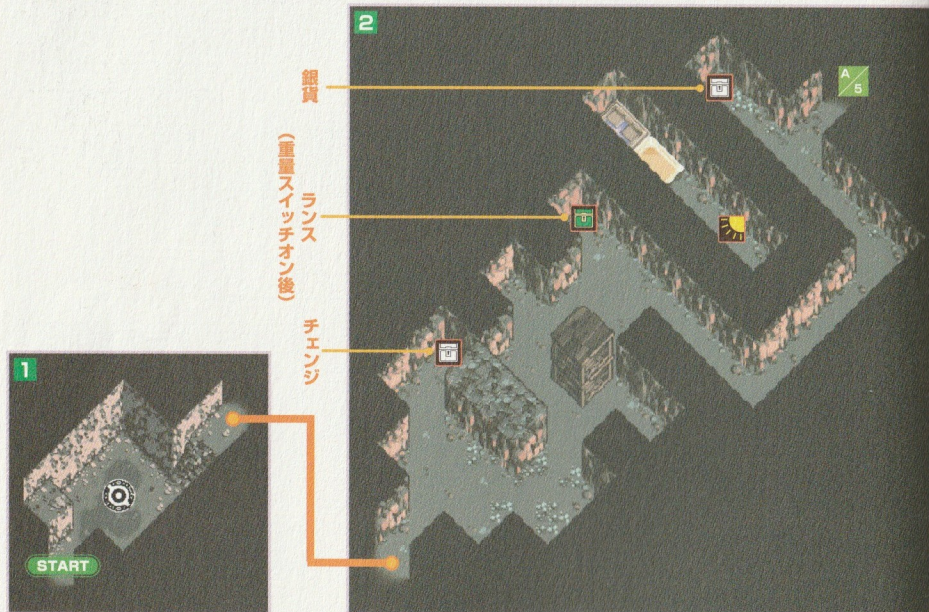
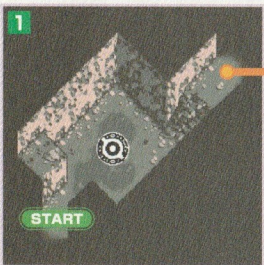
Undead map 10

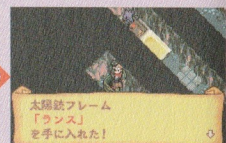
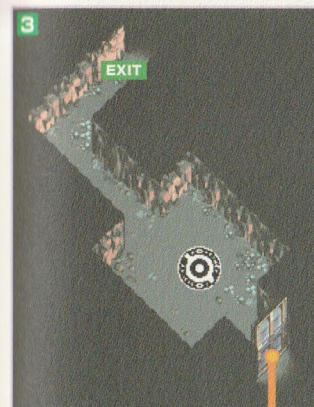
朽(く)ちた坑道(こうどう)

はるか昔に廃坑になった坑道。特殊な仕掛けがジャンゴを待ち受ける。

10 朽ちた坑道

入手太陽銃パーツ：**ランス**	― ― ―	オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム		RANK A	バナナ×2	RANK B−	太陽の実×1
		RANK A−	バナナ×1	RANK C+	赤リンゴ×3
RANK S	氷の実×5	RANK B+	太陽の実×3	RANK C	赤リンゴ×2
RANK A+	バナナ×3	RANK B	太陽の実×2	RANK C−	赤リンゴ×1

太陽センサーを調整して敵を誘導しよう

マップ2で太陽銃フレーム、ランスを取るには、壁に囲まれた部屋にある重量スイッチを踏む必要がある。ジャンゴは中に入れないので、スペース内のボクに代わりに踏ませればいい。太陽ゲージが1以上の場合、ボクの進行ルートには天窓がある。これに触れるとボクは死んでしまうので、太陽センサーを手で隠してゼロにして、天窓を消すこと。ボクが天窓の位置を過ぎたら、手を離して太陽センサーに集光し、太陽床を出現させてボクに穴を越えさせる。これでランスが手に入る。

▲ボクが死なないように、太陽センサーを手で隠してゼロにして天窓を消す。ボクが天窓の位置を越したら手を離そう。次に太陽床の上を歩かせ、重量スイッチを踏ませればランスが出現するのだ！

TRAP対策方法 ビートマニアでおびき寄せてマミーに引火させるのだ！

部屋の内部に出現するすべてのマミーを倒すのがトラップ部屋クリアの条件。マミーは音に反応するので、不用意に移動することはできない。中央にある重量スイッチを踏むたびに、4カ所の噴出火炎口から反時計回りの順番で火炎が噴出するので、これを利用してマミーを燃やすといい。右の写真のようにビートマニアを利用してマミーをおびき寄せると、重量スイッチを踏んでくれる可能性が高い。火炎でマミーを燃やせば簡単に全滅を狙える。

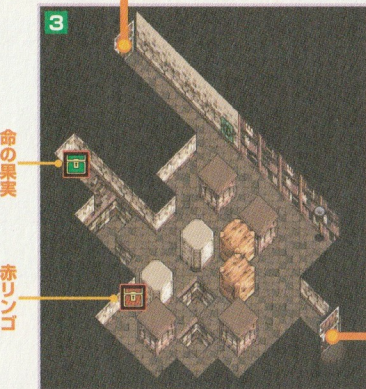
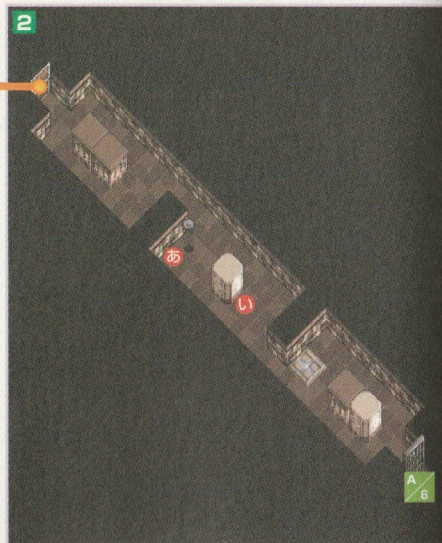
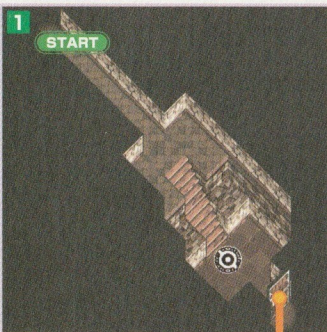
▲トラップ部屋に入ったら写真の位置にすばやく移動し、ビートマニアを正面に撃つ。音に反応したマミーが重量スイッチを踏むので火炎が噴出する。この戦法でマミーを燃やしてしまおう。

試練の階段

しれん　かいだん

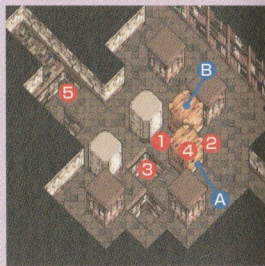
とてもコンパクトだが、トリッキーな仕掛けだらけの難関ダンジョンだ。

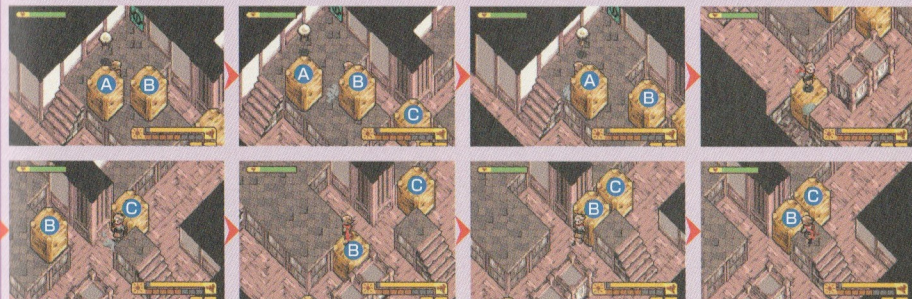
入手太陽銃パーツ：なし	－	オススメ太陽ゲージ量

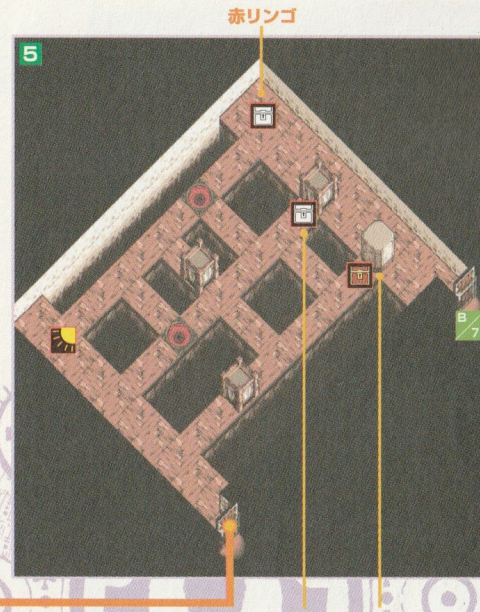
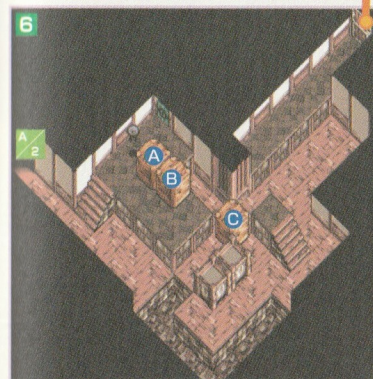
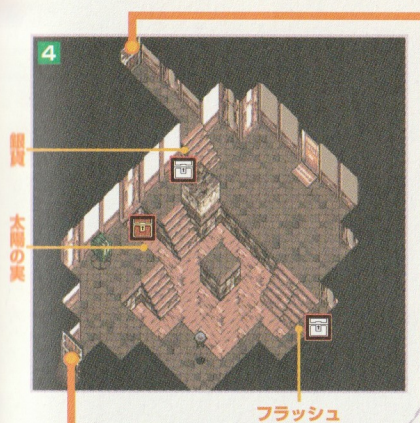
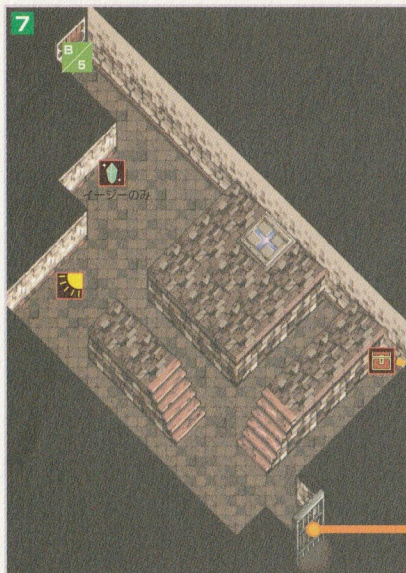
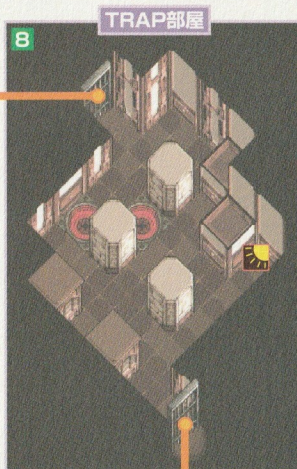
クリア後のアイテム		RANK A	青リンゴ×8	RANK B−	青リンゴ×4
		RANK A−	青リンゴ×7	RANK C+	青リンゴ×3
RANK S	おてんきゲタ×1	RANK B+	青リンゴ×6	RANK C	青リンゴ×2
RANK A+	青リンゴ×9	RANK B	青リンゴ×5	RANK C−	青リンゴ×1

壁叩きで遠距離にいるボクをおびき寄せよう！

マップ2の格子戸を開けるには、ボクに重量スイッチを踏ませる必要がある。まず、ボクをやり過ごしてあの地点でまで移動し、壁叩きを行う。反応したボクが近づいてきたら、いに移動して壁叩き。最後に重量スイッチの上で壁叩きすれば手順は完了。後は格子戸が開くのを待つ。

マップ3の命の果実は、右図を参考に木箱を動かす。最短手順はAを1→Bを2→Aを3→Bを4→Bを1→Bを3→Bを5。これでくぼみをふさげるのだ。

▲壁叩きでボクをおびき寄せる。計3回壁叩きをすればOKだ。

通路を確保するには少々の工夫が必要だ

マップ6は一番の難所といえる木箱の仕掛け。A、B、Cの木箱を上手く移動させ、次の部屋へのルートを切り開かなければならない。下の連続写真で最短手順を示しているので、これを参考にして攻略しよう。なお、マップ5には太陽警報機が存在する。太陽ゲージが1以上だと乗ったときに音が鳴り、ジャンゴの存在を敵に知らせてしまう。夜間の場合は問題ないが、昼間にプレイしている場合は太陽センサーを手で隠すと安全だ。

▲まず、Aを南へ移動させる。AとBを東に1マスずつ移動させ、Aを床下に落としてくぼみを埋める。次にCを北に移動し、Bを床に落とす。最後にBをCにくっつければ、階段から次の部屋に進めるようになる。

9
EXIT

ルナのレンズを使おう

マップ7にいるボクに重量スイッチを踏ませなくてはならない。ランスのヘビーショットでボクを背後から撃つと、ボクを倒してしまうことが多い。

そこで、太陽銃のレンズをルナに交換しておこう。太陽銃の攻撃力がゼロになるので安心してボクを吹き飛ばせるのだ。

▲ボクに気付かれないように、ここまで接近する。

▲ルナ＋ランスの太陽銃でボクを背後から撃てばOK。

TRAP対策方法

柱の陰からボクを狙い撃ちしよう！

敵に発見されずに敵を全滅させるのがクリア条件。太陽警報機があるのでうかつには動けない。太陽センサーを手で隠し、太陽警報機を停止させる手もあるが、もっと簡単な方法がある。写真の位置に隠れ、ランスを連射すればいいのだ。

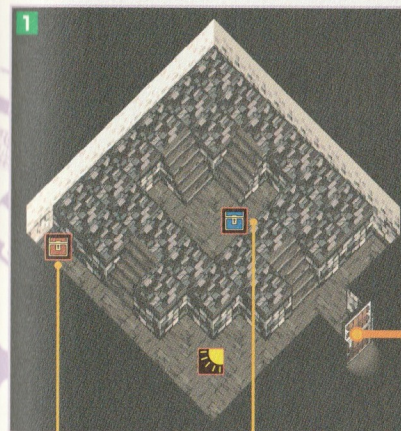
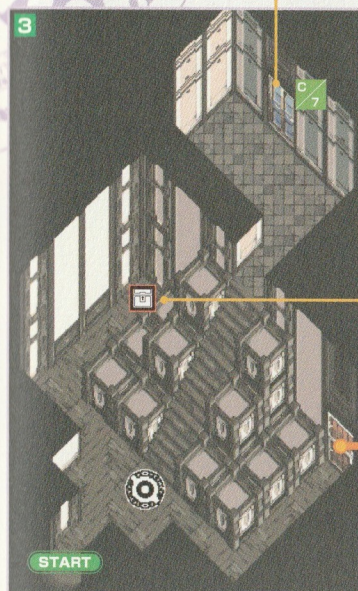
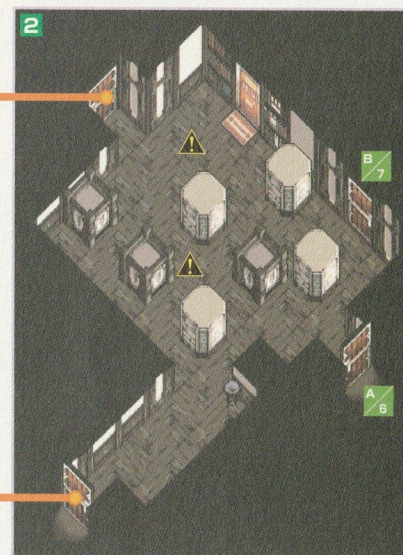
▲まず写真の位置で壁叩き。ゲロボクが回り込んでやってくるので、そこに攻撃を当てていく。少々時間はかかるが、もっともリスクの少ない戦法だ。敵が射程外まで離れてしまったら、再び壁叩きをしておびき寄せるといい。Ⓐ、Ⓑからゲロボクが折り返すところを背後から撃つといい。

Undead map 12

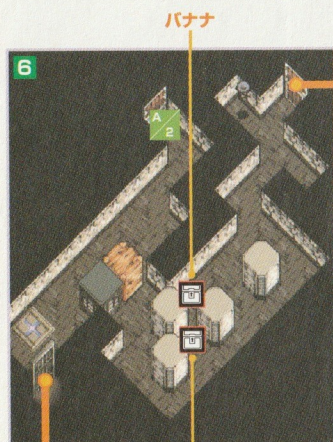
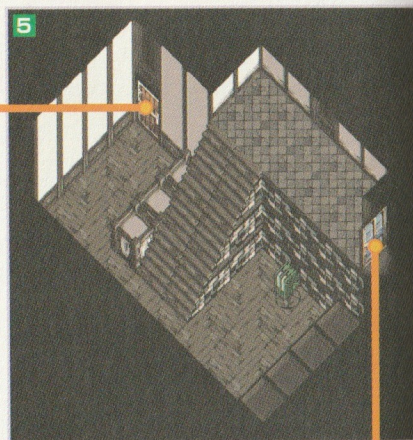
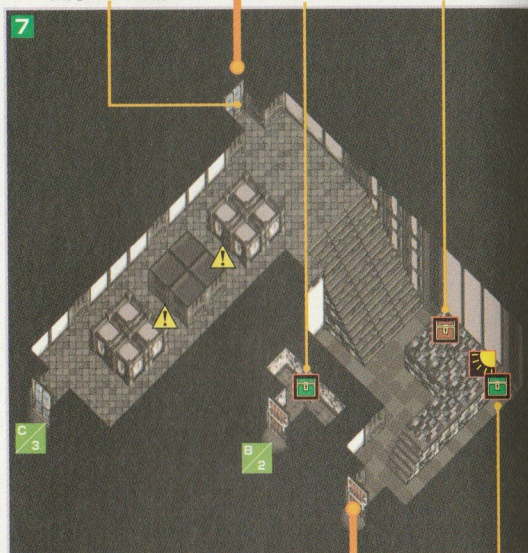
苦悶の家（くもんのいえ）

カギを探して狭い館内を奔走することになるダンジョン。落とし穴に注意せよ！

入手太陽銃パーツ：**ボルテックス** ｜ － ｜ オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム		RANK A	ボム×2	RANK B−	太陽の実×1
		RANK A−	ボム×1	RANK C+	赤リンゴ×3
RANK S	チェンジ×5	RANK B+	太陽の実×3	RANK C	赤リンゴ×2
RANK A+	ボム×3	RANK B	太陽の実×2	RANK C−	赤リンゴ×1

まず三角のカギを入手

館の内部に入ると2つにルートが分かれていて、正面の階段を上った先に青の扉がある。ここは三角のカギがないと開かないので、まずは右下の扉から進もう。強敵のステップスなどが道中に出現するが、屋内のダンジョンで太陽チャージできる場所も限られていることから、見つからないことを第一に攻略を進めよう。点在する落とし穴にも要注意だ。

◀ステップスの攻撃は強烈。見つかったら、戦うこともできるが、通常は逃げたほうがいい。

TRAP対策方法 太陽銃フレーム、ボルテックスで敵を寄せ付けるな！

このトラップ部屋は敵に見つからずに敵を全滅させるのがクリア条件。敵であるゲロボクは意外と動きが速く、しかも3体いる。下手に攻撃すると簡単に見つかってしまうだろう。

ここでは、このダンジョンで入手できる太陽銃フレーム、ボルテックスを使用するといい。最初はあ、次にいのポイントでボルテックスのスプレッドを撃ち続ければ、3体のゲロボクに気付かれずに倒すことができる。あまり接近せず、スプレッドの先端が当たるように攻撃するのがポイントだ。ゲロボクは倒すと大爆発するので、倒した後は巻きこまれないようすぐに逃げよう。

▲アクセルより威力のあるボルテックス。あといのポイントで撃ち続ければ、比較的簡単にゲロボクを倒せる。

Undead map 13 暴(あば)かれた墓地(ぼち)

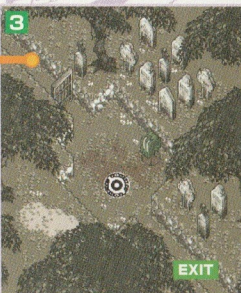
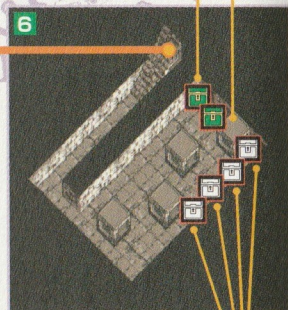
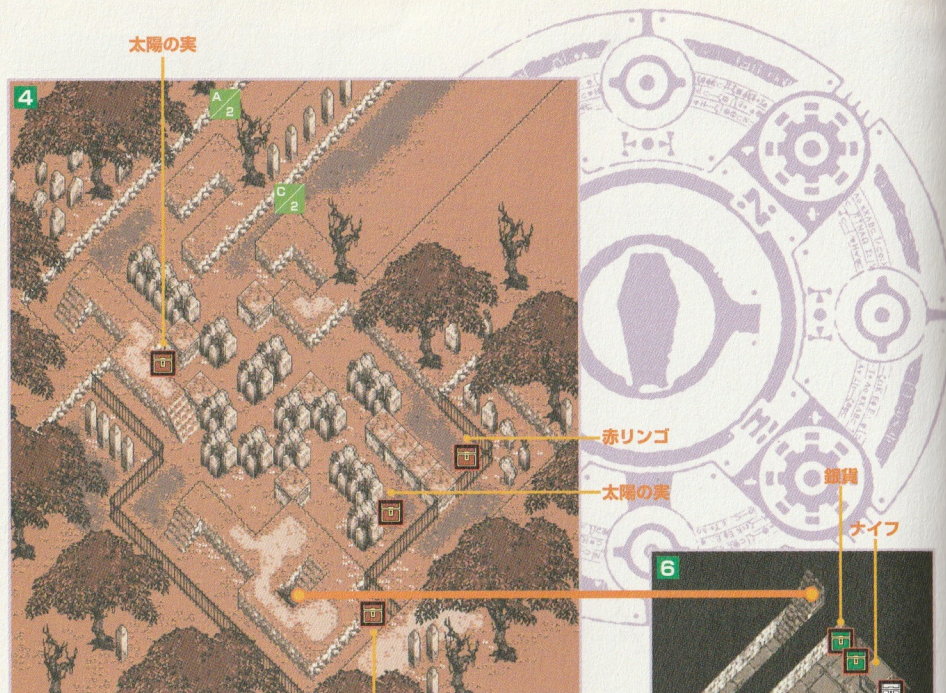
構成は複雑ではないが、その分逃げ場が少ない。なるべく敵に見つかるな！

入手太陽銃パーツ：**ナイフ**	— —	オスススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム		RANK A	スキャン×2	RANK B−	太陽の実×1
		RANK A−	スキャン×1	RANK C+	赤リンゴ×3
RANK S	スキャン×9	RANK B+	太陽の実×3	RANK C	赤リンゴ×2
RANK A+	スキャン×3	RANK B	太陽の実×2	RANK C−	赤リンゴ×1

ポイント 夜は特に危険な場所となる

このダンジョンに出現する敵は、昼がゴーレム、夜がボクに変化する。墓場ということもあり、ここに出現するボクは移動速度が速く、攻撃力も高いボクLv3だ。昼ならどこでも太陽チャージができるので、このダンジョンの攻略は昼にしよう。なお、木が生い茂って見づらい場所にも宝箱はあるので見逃さないように。

▲木陰の宝箱からアイテムゲット。分かりにくいけど見逃すな！

TRAP対策方法 ゲロボクの誘爆を利用して、まとめて片づけろ

部屋の中にある重量スイッチを踏んでしまうと、倒したゲロボクが復活してしまう。これは生き残っているゲロボクが踏んでも同様だ。そのため部屋中央の通路部分に位置し、スイッチを踏まれないように戦おう。スピアなら通路の下から上の段のゲロボクを狙うことができるので、安全に戦える。なお、ゲロボクは耐久値がなくなると爆発する。この爆風を利用すれば、向こう側の通路にいるゲロボクもまとめて倒すことが可能だ。

▲まずは下の通路から攻撃し、気絶させよう。その後Rボタンで見回して、他のゲロボクが近づくのを待つ。ここで気絶しているゲロボクにとどめをさせば、一網打尽だ。

Undead map 14 瘴気の森（しょうきのもり）

左右に2つのルートがあるダンジョン。両方とも探索しよう。

入手太陽銃パーツ：トリプル	ーーー	オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム		RANK A	赤いキノコ×3	RANK B−	太陽の実×1
		RANK A−	赤いキノコ×2	RANK C+	赤リンゴ×3
RANK S	赤いキノコ×6	RANK B+	赤いキノコ×1	RANK C	赤リンゴ×2
RANK A+	赤いキノコ×4	RANK B	太陽の実×2	RANK C−	赤リンゴ×1

トリプルを取ろう

マップ2では、太陽銃バッテリーの容量を3倍にするトリプルが手に入る。これを取るためには、岩ブロックを2つ使って通路を作る必要がある。まずはマップの北西に回り込み、Ⓐを❶の位置に落とそう。その後マップを西から出て、今度は南側に回ってくる。ここでⒶを押し、岩ブロックを❷の位置に落とし込む。あとはⒷを押してⒶの上を通過させ、❸の位置まで持ってくる。これで北から回り込めば、宝箱を手に入れられる。

また、このダンジョンではトラップ部屋までに2つのルートが用意されている。それぞれのルートには多数のアイテムが落ちているので、通らなかったルートの宝箱も忘れずに回収しよう。

▲トリプル入手の手順は上のとおり。マップの出入りを繰り返そう。

TRAP部屋

EXIT

TRAP対策方法

ソードの広範囲にわたる攻撃に注意しよう

このトラップ部屋は、中央の丘を通路が取り囲むような形状となっている。中央の丘には大きな木があり、どこにいても非常に窮屈な場所だ。ここに登場するのはブラッドソード。もう何度も戦っているソードタイプの敵だが、この地形が邪魔をして思いどおりに動けないため、意外な強敵となる。分身攻撃やスレイブソードによる攻撃など、攻撃が広範囲に及ぶものについては特に注意が必要だ。分身し始めたりスレイブソードを出現させたら、距離をとってスプレッド攻撃をしかけよう。なお、ここには太陽タケノコがたくさんある。ブラッドソードとの戦いの中でうまく活用すれば、有利な状態で戦いを進められる。

▲太陽タケノコから出現する太陽虫に期待して、力押しで戦うのも1つの手だ。

Immortal map 15

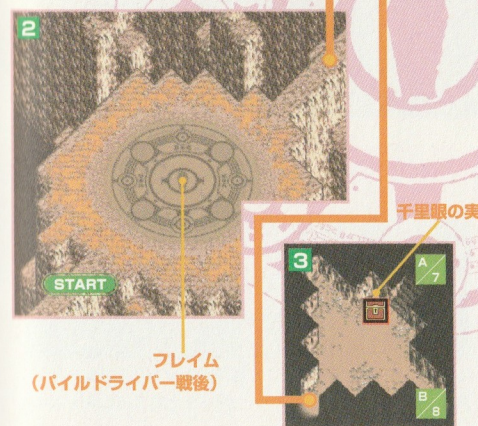
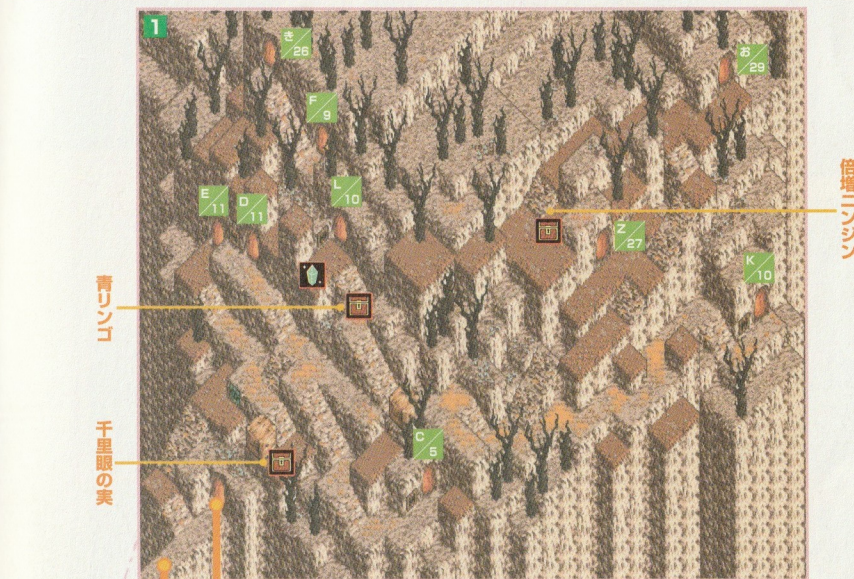
火吹山

炎を司る火吹山。入り組んだ複雑な構造と灼熱の溶岩が行く手を阻む。

入手太陽銃パーツ：**フレイム（クリア後）**　オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム			
RANK S	お天気ゲタ、太陽の実×3、金のリンゴ×3、赤リンゴ×3（一周目）、ナイトメア×5（二周目以降）	RANK B+	赤リンゴ×3
		RANK B	赤リンゴ×2
		RANK B−	赤リンゴ×1
RANK A+	太陽の実×3、氷の実×3、倍増ニンジン×3	RANK C+	青リンゴ×3
RANK A	太陽の実×2、青リンゴ×3	RANK C	くさった実×15
RANK A−	太陽の実×2、青リンゴ×10	RANK C−	なし

START

千里眼の実

フレイム
（パイルドライバー戦後）

火吹山か永久凍土か？

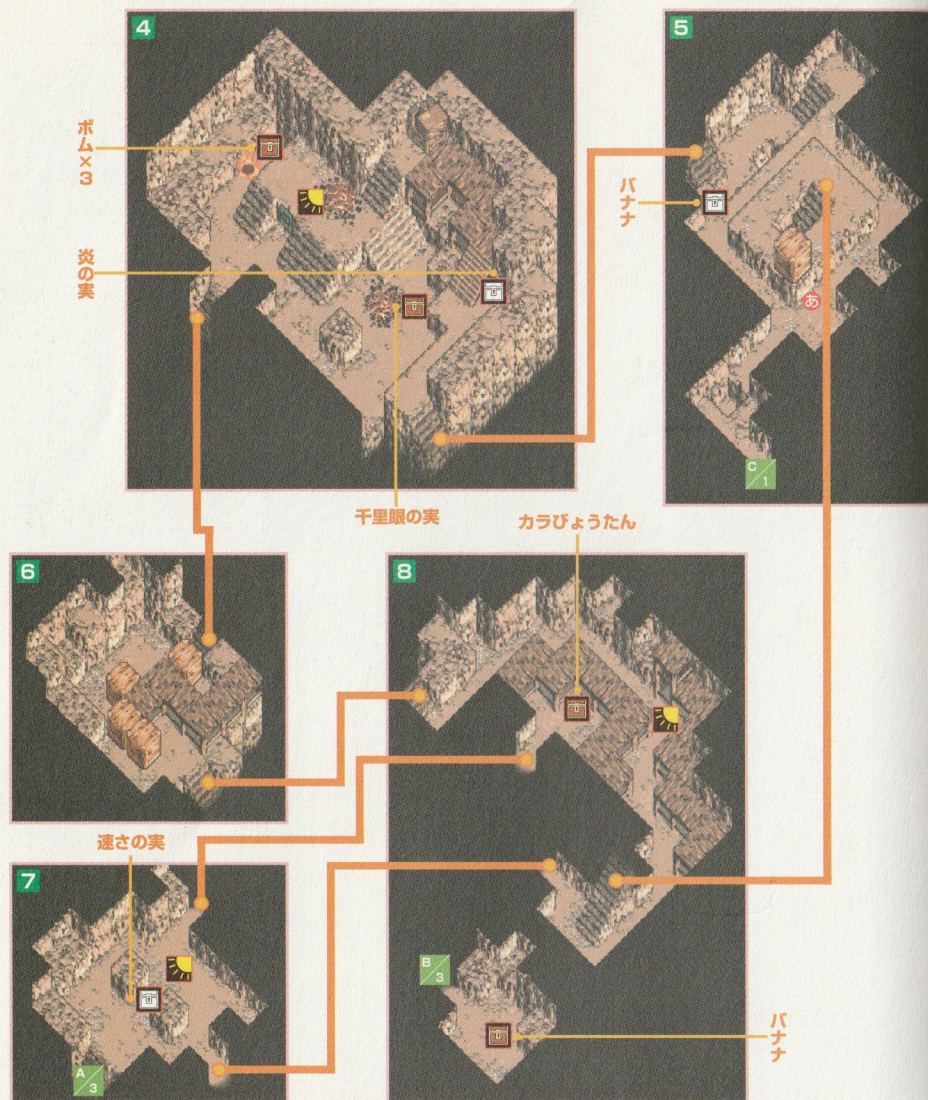
火吹山と永久凍土はどちらも同時期に行けるダンジョンだが、どちらかと言えば火吹山を先にクリアした方がメリットは大きい。火吹山でフレイムのレンズを入手しておくと、永久凍土をクリアするまでの時間を格段に短くできるのだ。

▲永久凍土を先にクリアするとフロストのレンズが手に入る。メリットはあるが、火吹山を先にクリアしたほどではない。

9
太陽の実
F 1

10a 溶岩流制動装置Aオフ（ステージスタート時）
M 17
I 14
H 12
G 12
J 14
K 1
L 1

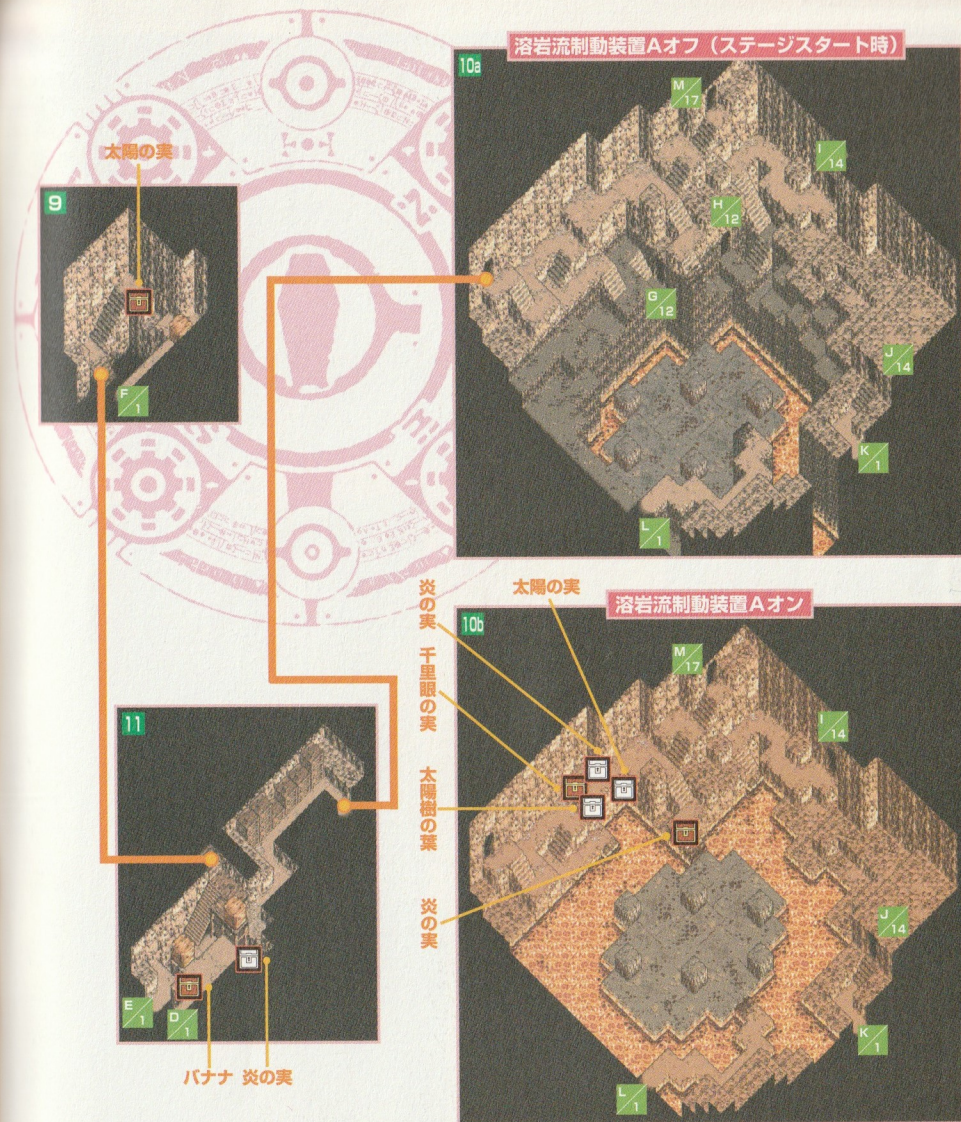
10b 溶岩流制動装置Aオン
炎の実
千里眼の実
太陽樹の葉
炎の実
太陽の実
M 17
14
J 14
K 1
L 1

11
E 1
D 1
バナナ　炎の実

事前に木箱を落としておかないと先に進めないぞ

このエリアのポイントはマップ5の木箱。マップ8からまずマップ5へ行き、これを下段に落としておく。それからマップ6、4を通り再びマップ5の下段へ来たら、この木箱で南側のくぼみを埋めてルートを確保するのだ。

なお、このダンジョンの敵、モエボクは、ジャンゴを見つけるとモエルルンを召喚する。これに触れると引火して非常に危険なので、一撃で倒せないなら逃げに徹しよう。

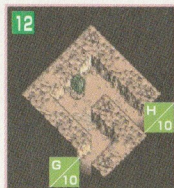
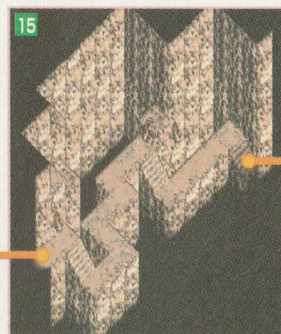
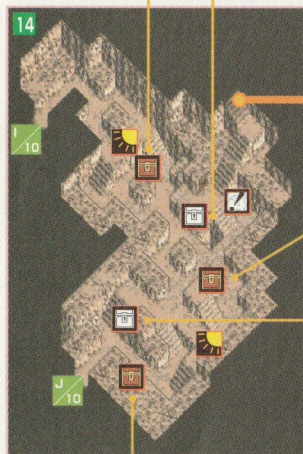
▲木箱をあの地点に落とし、今来たルートを戻る。

▲別ルートから下に回り込み、木箱を押してくぼみをふさぐ。

スイッチの切り替えでマップの地形が変化する

火吹山最大の特徴は溶岩流制動装置のオン／オフによって溶岩が上昇／下降し、マップの地形が変わることにある。このエリアは、スタート時は溶岩流制動装置Aオフ、つまり溶岩の水位が低い状態にある。マップ10はこの装置をオンにしないとルートが開かれないので、ここを通過したら装置を探すこと。装置をオンにしたら再び戻って、アイテムを入手しよう。

▲マップ11は最初にこの木箱を落とさないと先に進めない。

▲次にこちらの木箱。部屋を出入りして通路を作ろう。

15 火吹山

溶岩スイッチAを押せ

このエリアに最初に来たら、まず一目散にマップ13の溶岩流制動装置Aを押しに行こう。ルートを戻れば、溶岩の水位が上昇し、マップ10から別ルートへと行ける。マップ13は火山岩スイッチもあるが、これも後でA～Cまですべて押すことになる。

▲マップ15は壁から炎が噴出している。かなり危険だ。

▲太陽センサーを隠せば、噴出間隔が遅くなる。

12 H 10 G 10

14 千里眼の実 速さの実 I 10 青リンゴ 炎の実 J 10 赤リンゴ

13 溶岩流制動装置A 火山岩スイッチB W 25 火山岩スイッチC い 28 V 23 か 29 ライジングサン×2 火山岩スイッチA

15

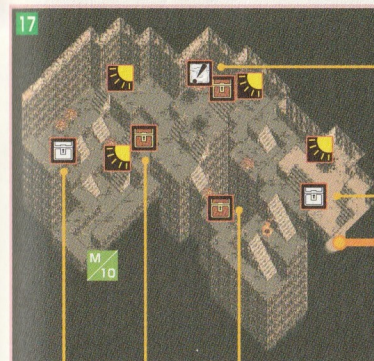
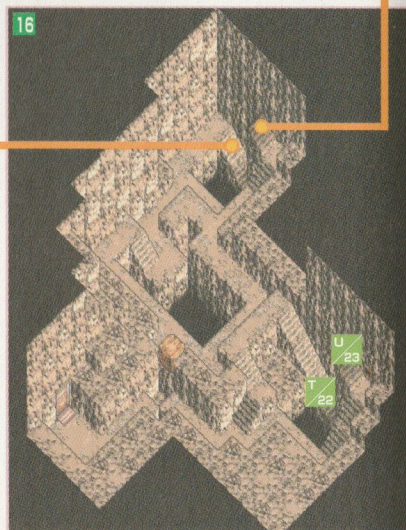
16 U 23 T 22

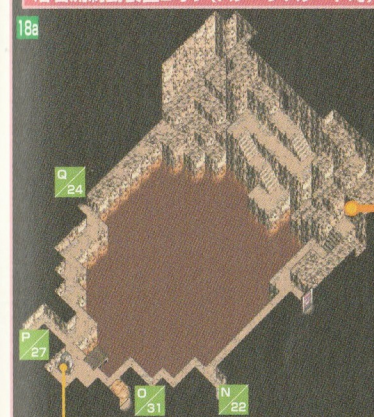
大岩床を浮上させろ！

このエリアのポイントはマップ18の大岩床を溶岩流制動装置Bを押して浮上させること。中央の大岩床では対ムスペル戦が行われるのだ。ただし、大岩床に移動するには床となる岩を3枚落下させなくてはならない。

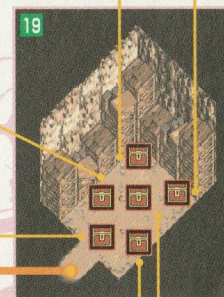
マップ18から火山岩スイッチのある場所（全3個）に行けるので、この部屋を拠点にして探索しよう。

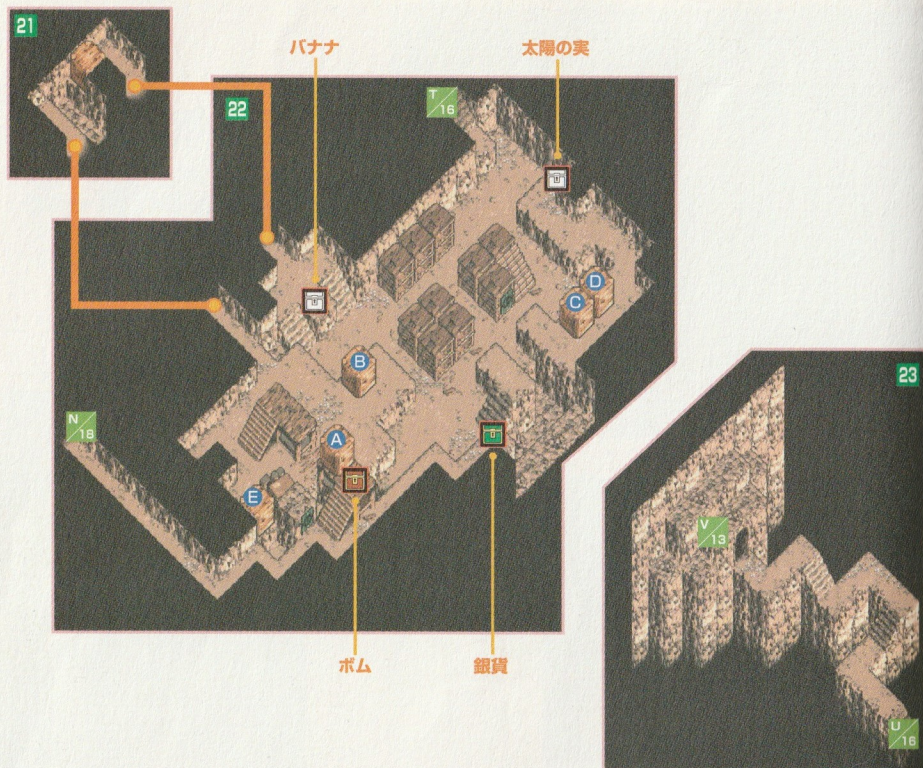
マップ19は対ムスペル戦後に行くことが可能だ。

◀溶岩流制動装置Bをオンにすれば大岩床が浮上する。ボス戦は間近だ。

17 炎の実 太陽の実 M 10 太陽の実 スキャン×4 バナナ

溶岩流制動装置Bオフ（ステージスタート時）

18a Q 24 P 27 O 31 N 22 溶岩流制動装置B

溶岩流制動装置Bオン BOSS部屋

18b S 24 R 27 O 31 N 22 溶岩流制動装置B

19 太陽の実 バナナ ボム×3 赤リンゴ 太陽樹の葉 ライジングサン

20

木箱のパズルは落ち着いて答えを考えよう

火吹山最大の難所となる木箱パズルの部屋。手順も長く、適当に木箱を動かすとすぐに詰まってしまう。写真の解法を参照してほしい。

▲まず、Ⓐを落として通路を作る。

▲Ⓔをくぼみの中に落としておく。

▲Ⓑを落として、ここにも通路を確保。

▲できた通路からⒶを押して通路を作る。

▲階段を下り、Ⓑをこの位置に移動。

▲Ⓐを通路の壁側へと移動させる。

▲Ⓐをマップの北側へと移動させる。

▲Ⓐを壁にぴったりつける。もう動かさない。

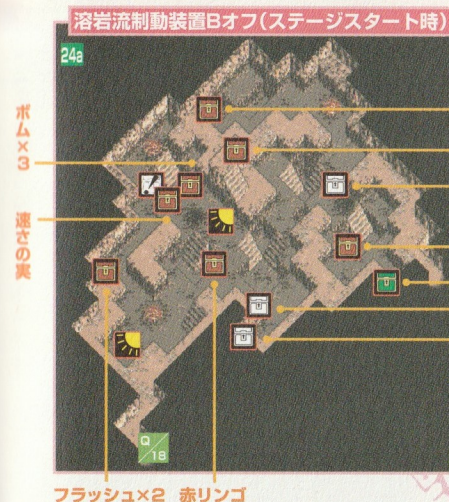
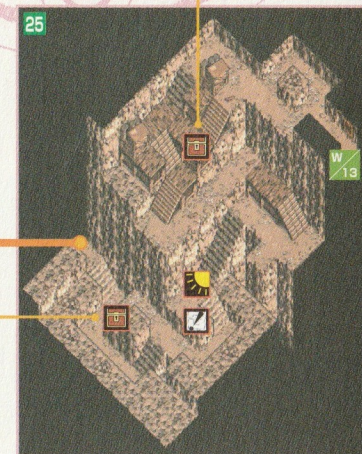
▲Ⓑを押して、通路の切れ目をふさぐ。

▲階上からⒹをそのまま下へと落とす。

▲階下に降りて、Ⓓを壁のすき間に押し込む。

▲階上に行き、Ⓒをここまで移動。

▲Ⓒをまっすぐ押していき、ここで落とす。

▲これで次の部屋への通路が完成する。

溶岩の上の移動床を利用して次の部屋へ

マップ24は溶岩流制動装置Bをオンにした場合と、そうでない場合でマップが異なる。どちらの場合もアイテムが豊富なので、すみずみまで探そう。火山岩スイッチを押す目的なら、装置Bをオンにして床を溶岩で満たし、移動床を利用して次の部屋に向かおう。

なお、ジャンゴが溶岩に触れるとダメージを受けるので、移動床に乗る際は距離と位置に十分注意しよう。

▲溶岩流制動装置Bをオンにしたら、マップ24bに入る。移動床を乗り継いで、マップの北東を目指そう。マップの隅には命の果実もあるので、忘れずに回収するように。

15
火吹山

溶岩流制動装置Bオフ

26a
き 1
あ 30

流制動装置Bオフ

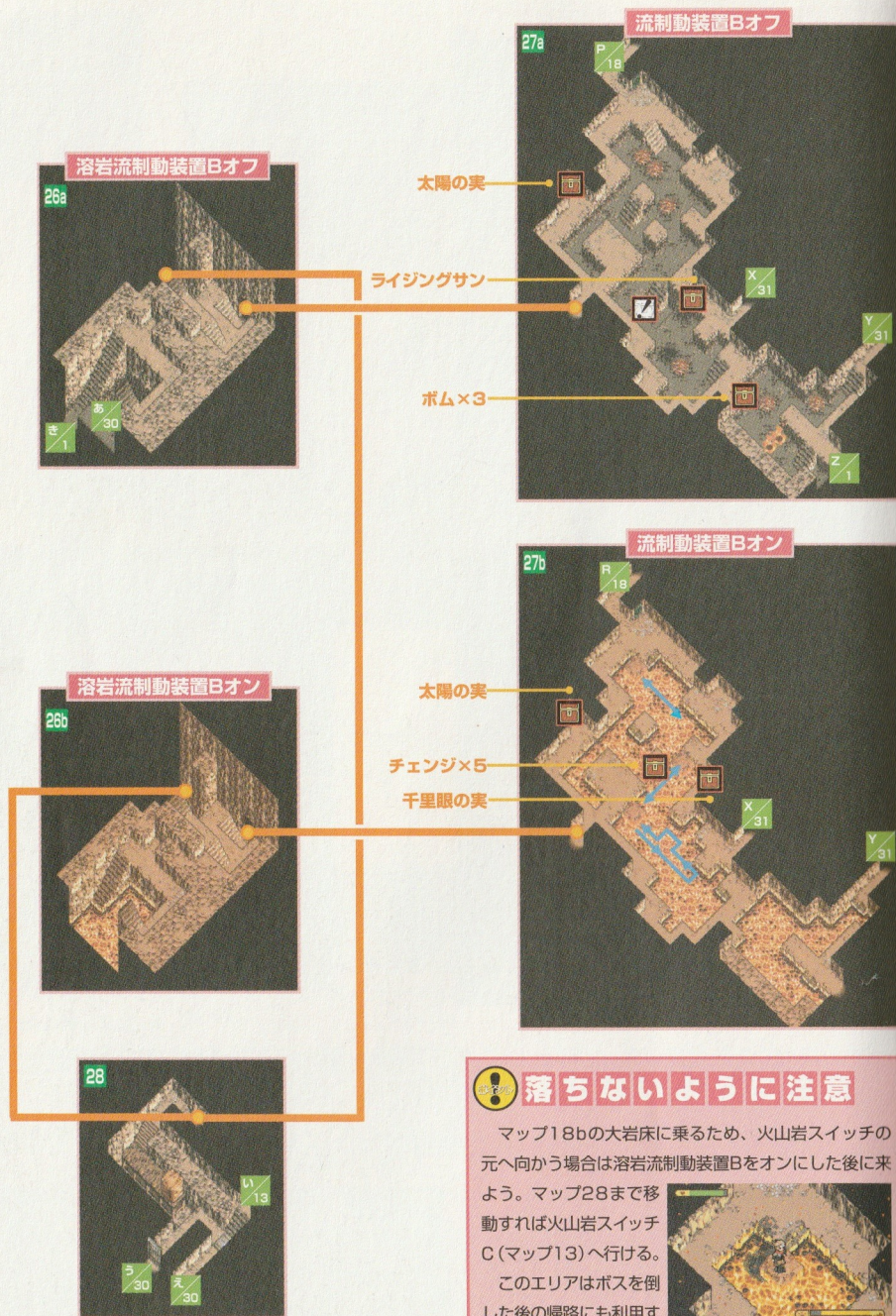
27a
P 18
太陽の実
ライジングサン
X 31
Y 31
ボム×3
Z 1

流制動装置Bオン

27b
R 18
太陽の実
チェンジ×5
千里眼の実
X 31
Y 31

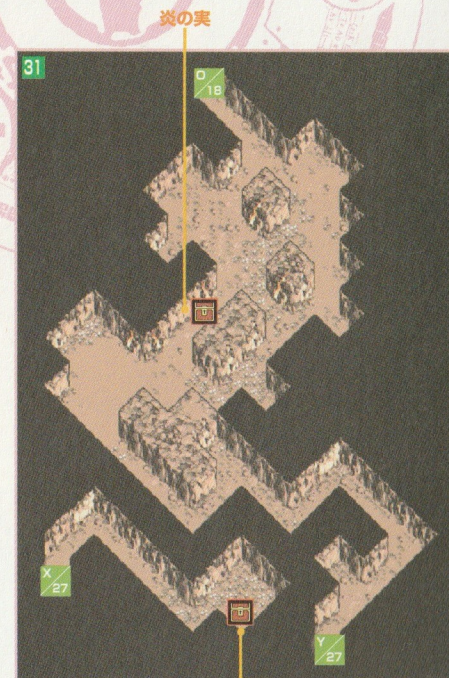
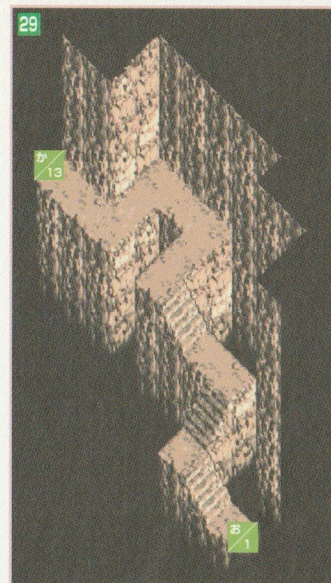
溶岩流制動装置Bオン

26b

28
い 13
う 30
え 30

落ちないように注意

マップ18bの大岩床に乗るため、火山岩スイッチの元へ向かう場合は溶岩流制動装置Bをオンにした後に来よう。マップ28まで移動すれば火山岩スイッチC（マップ13）へ行ける。

このエリアはボスを倒した後の帰路にも利用する。その際は装置Bをオフにしておこう。

▲装置Bをオンにすると移動床が出現。移動手段として使う。

クラウドとフロストで

マップ31は大岩床の部屋から来られるエリア。しかし、フレイムかクラウドのレンズがないと入り口の木箱が破壊できないため、来ることはできない。一種の隠しエリアといえるだろう。岩の切れ目から火炎が放出されるので、かなり危険なエリアだ。ここから先に進むことはできるが、フロストのレンズがないと次のマップが行き止まりになる。つまり、フレイムとフロストの両方がないと、マップ31に来ても意味がないのだ。2つのレンズをそろえてから来よう。

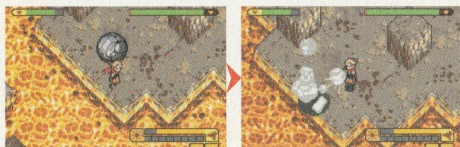
◀マップ31はかなり危険。マミーと火炎の混成攻撃がジャンゴを待つ。

▶マップ30は帰路に利用する。太陽結界があるので、棺桶を一時的に置ける。

イモータル対策方法　回転するムスペルを誘導して溶岩に落とせ！

火吹山の守護者であるムスペル。頑強そうな外見どおり、非常にタフなボスだ。直接ムスペル本体に攻撃しても、なかなかまとまったダメージを与えられない。そこで、ムスペルの攻撃の1つである転がりを逆手にとろう。ムスペルが丸まって攻撃してくる転がりは、急停止できない。大岩床の端で転がりを待ち、接近してきたムスペルを避けて背後から撃つと溶岩に落とせるのだ。しかもダメージはムスペルの全耐久値の1／5程度と非常に効率がいい。ただし、ムスペルは溶岩に落ちた後ジャンプで復帰するが、直前にジャンゴのいた場所に落ちてくるため、うっかりしていると踏まれてダメージを受けてしまう。最後まで気を抜かないように。

◀ムスペル本体に太陽銃を撃てばダメージを与えられるが、あまり得策ではない。

▶岩石落としは広範囲に岩石を落とす攻撃。ジャンゴが常に動いていれば当たりにくい。

▲ムスペルの転がりを大岩床の端で待ち、直前で避けてバランスを崩したムスペルを背後から撃つ。溶岩に落とせば大ダメージだ！

▲アイアンボールはムスペルが複数のゴーレムに分身し、転がってくる攻撃。溶岩に落とすことはできないので、一定時間逃げよう。

帰路と浄化　棺桶を運ぶ前に溶岩流制動装置Bをオフにしよう！

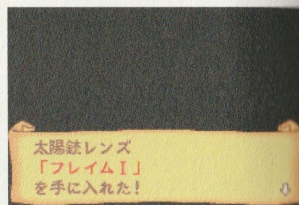
ムスペルを倒したら、マップ19に行ってアイテムを入手しよう。次にマップ18bで溶岩流制動装置Bをオフにし、溶岩を下降させる。そして棺桶を引きずってマップ27a→26a→28へと移動する。マップ28の部屋は棺桶を重量スイッチに乗せないと先に進めないので注意しよう。後は道なりにマップ30→26a→1→9→11→1と進む。

パイルドライバー戦はムスペルの火炎弾が強力。同じ場所に留まっていると確実にくらうので、常に動きながらジェネレーターを撃ち続けるといい。万が一火炎弾をくらってジャンゴに引火してしまったら、＋ボタンをガチャガチャと動かして素早く鎮火させること。ジェネレーターが引火したら、フロストのレンズを装備した太陽銃で撃つか、一定時間経過すれば元に戻る。

◀マップ19はムスペルを倒した後に行ける。アイテムの宝庫なので忘れずに寄ろう。

▶帰路につくときはマップ18bで装置Bをオフにする。これを怠ると後で先に進めなくなる。

▲棺桶を引きずるときはバナナを使いたい。帰るまでの時間を大幅に短縮できる。

▲パイルドライバー戦は火炎弾に注意。接触するとジャンゴが炎上してしまう。

▲クリア後はフレイムのレンズを入手できる。永久凍土などで大活躍する。

Immortal map 16 永久凍土（えいきゅうとうど）

多数のパズルが待ち受ける難関。フレイムのレンズがあれば戦いは楽になる。

入手太陽銃パーツ：**フロスト（クリア後）**　　— —　　オスス メ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム			
RANK S	がまんの実×2、太陽の実×3、呪いのカボチャ×1、赤リンゴ×3（一周目）、ナイトメア×5（二周目）	RANK B+	赤リンゴ×3
		RANK B	赤リンゴ×2
		RANK B−	赤リンゴ×1
RANK A+	太陽の実×3、赤リンゴ×3、炎の実×5	RANK C+	青リンゴ×3
RANK A	太陽の実×2、青リンゴ×3	RANK C	くさった実×15
RANK A−	太陽の実×3、青リンゴ×3	RANK C−	なし

※START はマップ12から

数式を完成させよう

マップ1、3、6に算術パズルがある。それぞれ、数字や記号のブロックを移動させて数式を正しく完成させるとアイテムが入手できたり、格子戸が開いて先に進めるようになる。3つのうち2つはまず問題はないだろう。ちょっと難しいのがマップ3だ。ここで少々ヒントを。＝（イコール）というのは、左右の解が同じときに使われるもの。つまり、左右が同じ数字であっても数式は成立するのだ。なお、3つの数式の正しい解は、P.082の欄外に掲載している。

18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

命の果実
カラびょうたん
青リンゴ
氷の実
フロスト
(パイルドライバー戦後)
フラッシュ×3
氷の実
BOSS部屋
速さの実
太陽の実
青リンゴ
スキャン×5
青リンゴ
太陽の実

進行ルートは2通り

このダンジョンでは、氷河を北から抜けるか西から抜けるかの2通りの進行ルートがある。行きと帰りは別のルートを回らなくてはならないので、理論的にはどちらから進んでも損得はない。

ただし、火吹山をクリアする前にこのダンジョンに来てしまった場合は、北のルートを採ったほうが若干楽だ。フレイムのレンズがないとパイルドライバーを起動するためにスタート地点まで戻らなくてはならないのだが、北のルートから帰ろうとすると棺桶を引きずってマップ15の落とし穴のエリアを抜けなくてはならず、少々面倒なのだ。火吹山→永久凍土の順でプレイした方がメリットは大きいので、まずは火吹山をクリアしてきた方がいい。

▲木箱の配置の都合上、帰りは来たときとは違う道をたどる。

16 永久凍土

ツルツルすべる床に気をつけて進もう

このダンジョンには、至るところにすべり床（氷の床）がある。この床の上では壁などにぶつかるまで、踏み込んだときと同じ方向にしか進めない。また、斜めに壁にぶつかったときは、その壁に沿うようにして移動方向が変化するのだ。これを覚えておかないと、いつまでたっても目的の場所に移動することができない。

ただしすべり床の上を移動中も、ジャンゴの向いている方向だけは自由に変更できる。すべり床を移動中に敵と戦うことになった場合は、向きを合わせてしっかり反撃していこう。また、宝箱の上をすり抜ける際にタイミングよくAボタンを押せば、中身を入手できる。

◀すべり床を移動中に宝箱を取るのは、タイミングが意外に難しい。あわてずに宝箱の真上でAボタンだ。

▲マップ28の北東の位置。ルートは自由だが、ひとまずここまで来よう。

▲すべり床の前で＋ボタンを上に入れて、まっすぐ乗る。

▲これで抜けられる。道なりに斜めにすべり床に乗る必要性はない。

イモータル対策方法

バースト攻撃後のスキが狙い目だ！

ガルムに対しては氷ブロックをぶつけてダメージを与えていく。氷ブロックはガルムのアイスブレスに当たると壊されてしまうので、横や後ろから狙っていこう。

ガルムは、アイスブレスと体当たり攻撃を仕掛けてくる。アイスブレスはガルムの前方90度くらいの角度が攻撃範囲になるので、横や後ろに回りこむように移動していれば避けられる。姿を消しての体当たりが少々やっかいだが、画面をよく見ればガルムのいるところは吹雪がとぎれているので判別できる。

しばらく戦っているとガルムが吹雪を起こす。このバースト攻撃は、前半はジャンゴを遠ざける効果、後半はジャンゴを近づける効果がある。吹雪の間は流れに身を任せ、引き寄せられたら氷ブロックの陰に隠れよう。これでガルムのバースト攻撃を避けたら、無防備になっているところに盾として利用した氷ブロックをぶつけてやろう。こうすると、普通に氷ブロックをぶつけたときより大きなダメージを与えることができるのだ。

◀画面をよく見れば、ガルムの形を色で判別できるはず。不意を突かれるな！

▲アイスブレスは意外に攻撃範囲が狭い。ある程度距離をとっていれば、左右に回りこむだけで楽に避けられる。

▲吹雪に引き寄せられたら、氷ブロックの陰でバースト攻撃をやりすごそう。その後、その氷ブロックをぶつけるのだ。

帰路と浄化

フレイムのレンズで吹き抜けを復活させろ

帰りのルートにはそれほど面倒な仕掛けもなく、マップ27→19→18→21→20という順で帰ってこれる。だが、マップ20まで戻ると、吹雪により吹き抜けの天井（マップ19の中央）が凍らされてしまい、太陽光を受けられなくなる。この凍った天井はフレイムのレンズで溶かすことが可能だ。先に火吹山をクリアしている場合はひとまず来た道を戻り、吹き抜けの氷を溶かそう。これで、パイルドライバー戦が行える。こちらはジェネレーターが2基なので、守りやすい戦いになる。

フレイムのレンズがない場合は、棺桶を引きずってスタート地点まで戻らなくてはならない。この場合、最初に北のルートから来た場合はマップ23→14→8→11→10→12、西のルートから来た場合はマップ23→14→13→15→16→12という順に戻る。棺桶を引きずっていると、マップ15の落とし穴に簡単に落ちてしまうので、バナナを使っておくと安心だ。スタート地点まで戻ると、そこでパイルドライバー戦となる。こちらのジェネレーターは4基だ。

ガルムは棺桶からアイスブレスを放ってくる。ボス戦のときとは異なり、こちらは360度に攻撃が届くので注意が必要だ。ただ、誘導速度が遅いので、ジェネレーターの外側を回るように移動すれば当たる心配はない。

◀パイルドライバーを出したときのサバタの意味深な言葉。これが現実になるとは…。

▲フレイムのレンズさえあれば、氷を溶かせる。先に火吹山をクリアしておこう。

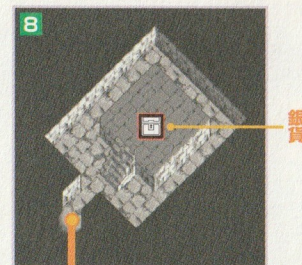
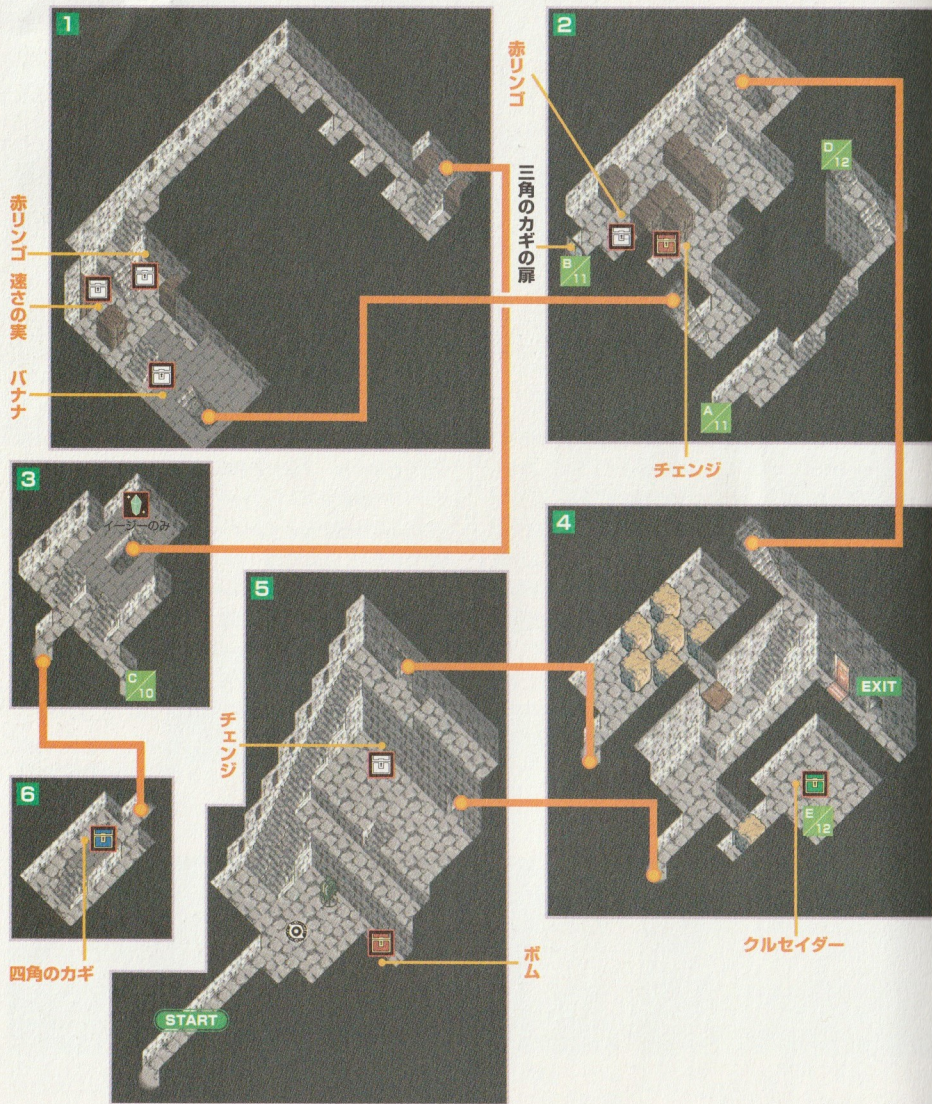
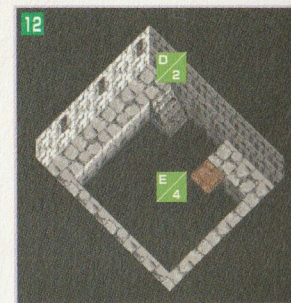
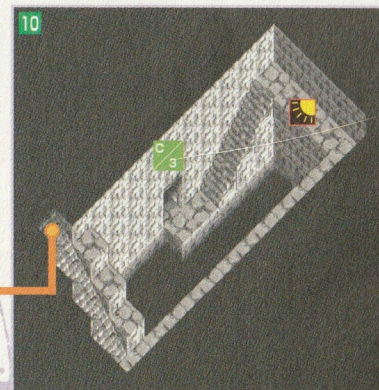
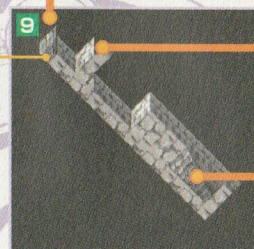
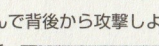
▲バナナを使えば棺桶を引いていても移動速度が落ちない。これなら落とし穴も大丈夫。

▲パイルドライバー戦ではジェネレーターの外周を回りながら戦おう。

残された塔

見えない宝箱が非常に多いダンジョン。難易度は低いが油断はしないように。

入手太陽銃パーツ：**クルセイダー**	－	オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム		RANK A	ボム×3	RANK B−	太陽の実×1
		RANK A−	ボム×2	RANK C+	赤リンゴ×3
RANK S	チェンジ×9	RANK B+	ボム×1	RANK C	赤リンゴ×2
RANK A+	チェンジ×5	RANK B	太陽の実×3	RANK C−	赤リンゴ×1

TRAP対策方法 アーマーが剣を叩きつけたときがチャンス！

トラップのクリア条件はアーマーを倒すこと。アーマーの弱点は背中なので、回り込んで背後から攻撃しよう。正面から攻撃すると、剣のリーチに圧倒されてしまう。ここに出現するブロンズアーマーはヘビーショットが弱点なので、太陽銃フレームはランスがお勧めだ。マップ3以降悩まされてきた鉄球召喚（ジャンゴの頭上に鉄球を落とす）は実はコイツの仕業。これは常に移動さえしていれば当たらない。

▲アーマーに対しては常に回り込んで背後を狙う。背後から攻撃すれば安全なうえ、与えるダメージも大きい。アーマーが剣を地面に叩きつけた後はスキがあるのでチャンス。速さの実を使うのも手だ。

大地の傷跡

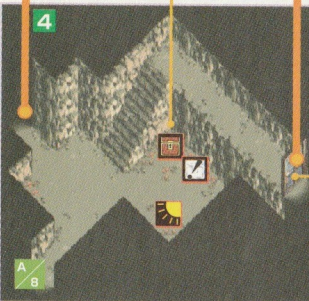
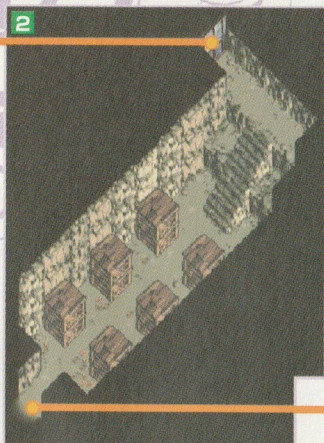
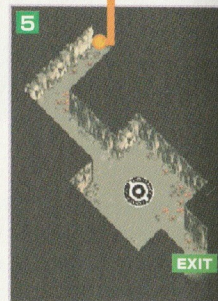
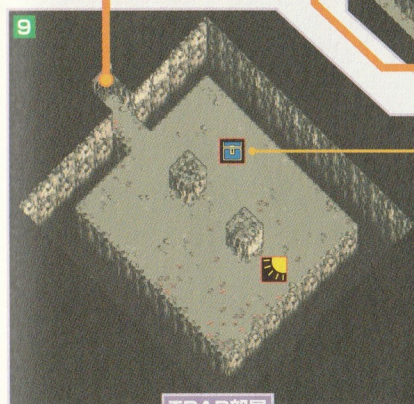
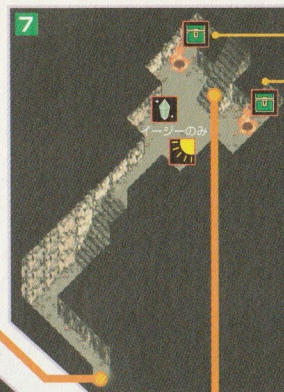
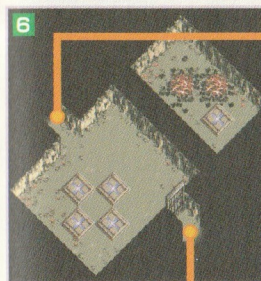
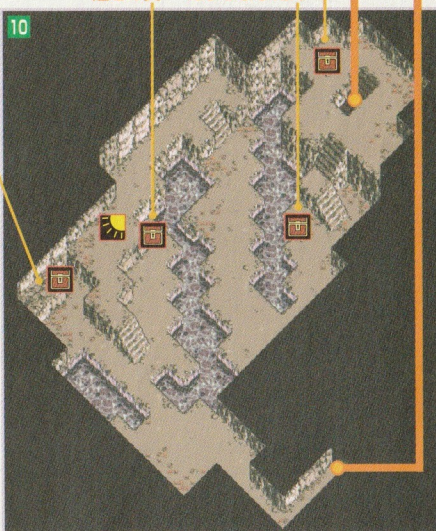
さほど広くはないが、頭を使う場所が多い。重量スイッチがクリアのカギだ。

入手太陽銃パーツ：ダガー	ーーー	オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム		RANK A	バナナ×4	RANK B−	太陽の実×2
		RANK A−	バナナ×3	RANK C+	太陽の実×1
RANK S	やせがまんの実×1	RANK B+	バナナ×2	RANK C	赤リンゴ×2
RANK A+	バナナ×6	RANK B	バナナ×1	RANK C−	赤リンゴ×1

ボクの誘導方法は？

このダンジョンはフロストのレンズが非常に有効なので、事前に装備しておこう。さて、マップ6の格子戸を開けるには、北の部屋の重量スイッチをボクに踏ませるしかない。南の部屋にあるスイッチがボクの移動をコントロールするので、これを押して誘導しよう。

▲南2回、東3回、北1回の順番で押す。ボクを溶岩に落とすな。

格子戸の開け方

マップ3には床一面にスイッチがあるが、これをすべて赤くすれば格子戸が開く。スイッチを踏むと青→赤→青……と反転する法則を利用して、すべてのスイッチを赤にするのだ。難しそうに見えるが、実はそうでもない。行きつ戻りつを繰り返せば簡単にクリアできる。

▲適当に部屋を回るだけでも、案外簡単にクリアできるのだ。

TRAP対策方法 レッドアーマーにはフロストのレンズで対抗しろ！

トラップ部屋に出現するのは赤色の防具をまとうレッドアーマー。コイツにはフロストのレンズが有効だ。ジャンゴが攻撃を受けると体に引火して、ダメージを受け続けてしまうので、引火してしまったら激しく移動して炎を振り払おう。

レッドアーマーの弱点はやはり背面。回り込んで積極的に背後から攻撃しよう。太陽銃フレームは威力のあるランスがお勧め。また、威力は期待できないが、リーチが長く回転スプレッドを放てるフレーム（アクセルなど）を使うと反撃を受けにくい。これは自分の好みで使い分けるといいだろう。

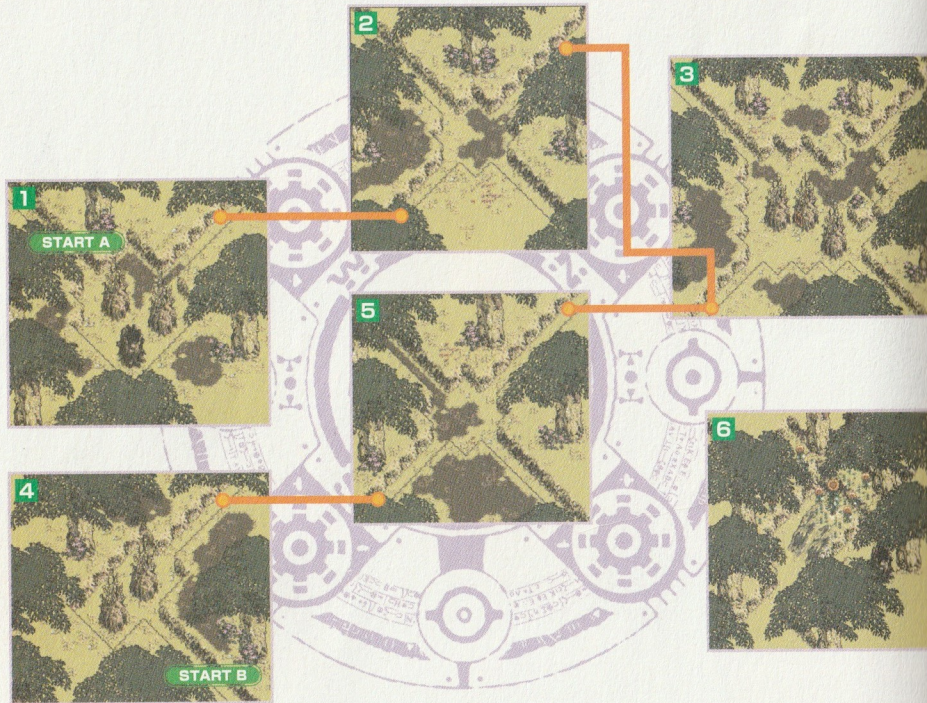
◀レッドアーマーの背後を狙う。勝負所では炎の実を使って攻撃だ。

Undead map 19

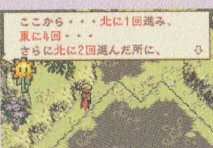
迷い(まよ)の森(もり)

敵が出現しない特殊なダンジョン。正しく進んでひめぐりを手に入れよう。

入手太陽銃パーツ：なし	ーーー	オススメ太陽ゲージ量	

クリア後のアイテム		RANK A	赤リンゴ×5	RANK B−	赤リンゴ×1
		RANK A−	赤リンゴ×4	RANK C+	青リンゴ×3
RANK S	赤リンゴ×10	RANK B+	赤リンゴ×3	RANK C	青リンゴ×2
RANK A+	赤リンゴ×6	RANK B	赤リンゴ×2	RANK C−	青リンゴ×1

ジャンゴの影の方向で、方角を判断しよう

マップ自体が異次元的なつながりをしていて、適当に進むだけではずっと同じ場所を回ることになる。

おてんこさまの指示どおりの方角に正確に進めば、目的地であるマップ6に行けるので、ジャンゴが落とす影で方角を判断しよう。ジャンゴの影は時間ごとの太陽の位置によって向きが変わる。例えば正午にちょうど真北を向いている。

▲方角は部屋ごとに変化するが、マップ2またはマップ5から、午前中なら北へ1回→東へ4回→北へ2回、午後なら北へ1回→西へ4回→北へ2回移動すればいい。迷ったら南に行けば出られる。

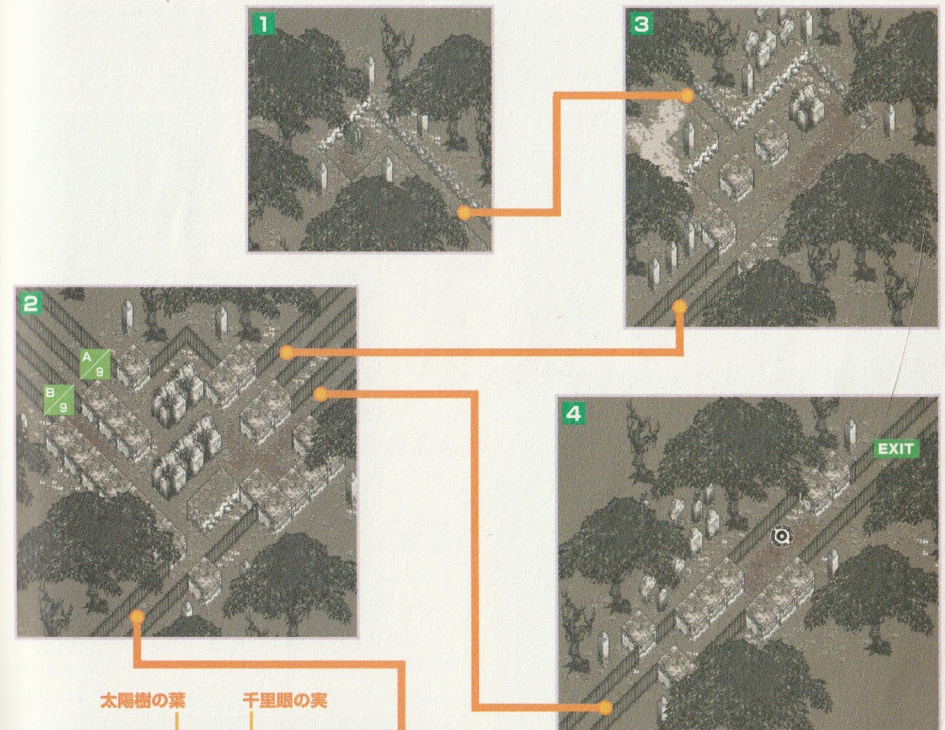
マップ3（P.090）の答え……「南→西→南→北→南→南→北→南→東→東→北→南→南」と進めば最短で格子戸を開けられる

Undead map 20

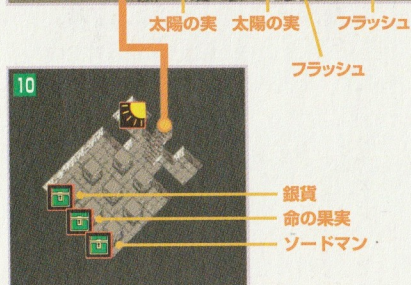
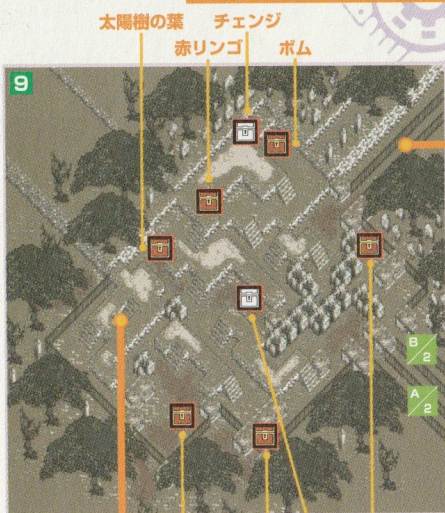
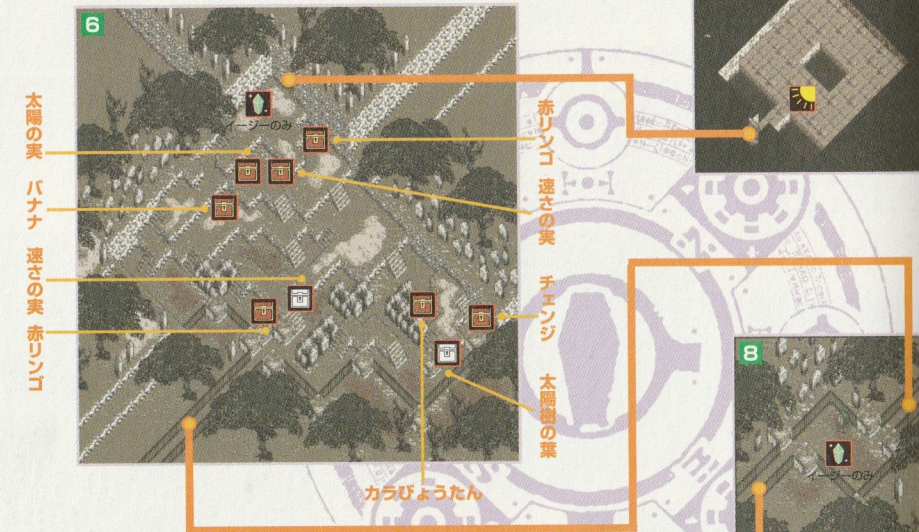
忘(わす)れられた墓(はか)

不気味さが漂う寂れた墓地。ゴーレムが陣取る危険なダンジョンだ。

入手太陽銃パーツ：ソードマン	ーー	オススメ太陽ゲージ量	

クリア後のアイテム		RANK A	スキャン×2	RANK B−	太陽の実×2
		RANK A−	スキャン×1	RANK C+	太陽の実×1
RANK S	ボム×9	RANK B+	速さの実×3	RANK C	赤リンゴ×2
RANK A+	スキャン×3	RANK B	速さの実×1	RANK C−	赤リンゴ×1

強力な敵に注意しよう

このダンジョンに昼間出現するのはストーンゴーレム。ゴーレムの最上位に位置する敵だ。しつこく、しかも頑丈なので苦戦は免れない。ヘビーショット系のフレームが弱点なので、ランスを使うと戦いやすいが、複数に囲まれるとかなり危険。時には逃げることも必要だ。

▲夜間にのみ出現するボクLv3。素早く倒さないと危険だ。

TRAP対策方法

ブルーアーマーにはフレイムだ！

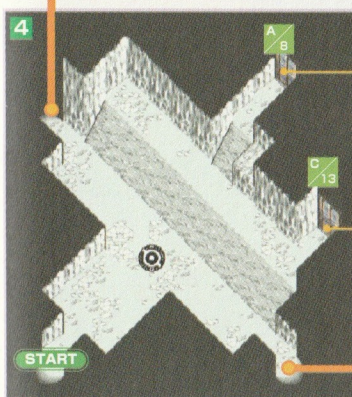
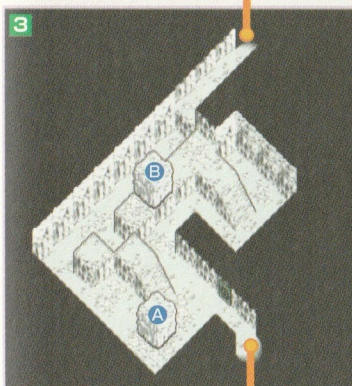
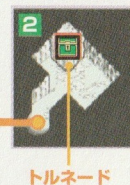
このダンジョンのトラップ部屋に出現するのはブルーアーマーで、弱点は炎属性の攻撃だ。フレイムのレンズを太陽銃にセットすれば、攻撃力の面でかなり有利になる。太陽銃フレームはランスでOK。ブルーアーマーは盾を持っているので、正面から攻撃するより背後から攻撃した方が効率がいい。また、速さの実を使えば、背後にまわるのがかなり楽になるので、数に余裕があるならどんどん使っていこう。

正面から攻撃する場合は、盾を破壊してブルーアーマーを丸裸にしよう。剣による攻撃の範囲が広いので攻撃後はすぐに離れるように。

▲グレネードボムでガンガン攻撃するのも有効。反撃を受けずに倒せるのだ。

氷の渓谷（こおりのけいこく）

氷結した空間で満たされたダンジョン。氷ブロックを上手く動かそう。

入手太陽銃パーツ：トルネード		ーー		オススメ太陽ゲージ量	
クリア後のアイテム		RANK A	速さの実×4	RANK B−	赤いキノコ×4
		RANK A−	炎の実×4	RANK C+	赤いキノコ×3
RANK S	金のリンゴ×3	RANK B+	氷の実×4	RANK C	赤いキノコ×2
RANK A+	バナナ×6	RANK B	しのびの実×4	RANK C−	赤いキノコ×1

曲者の氷ブロック

マップ3では氷ブロックの特性を利用した少々難しいパズルを強いられる。最短手順はⒶを❶へ→Ⓐを❷へ→Ⓑを❸へ→Ⓐをクラウドかフレイムのレンズを装備して破壊→Ⓑを❹へ。これでOKだ。

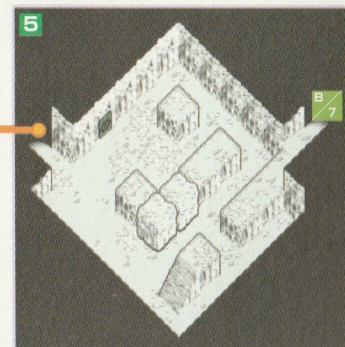
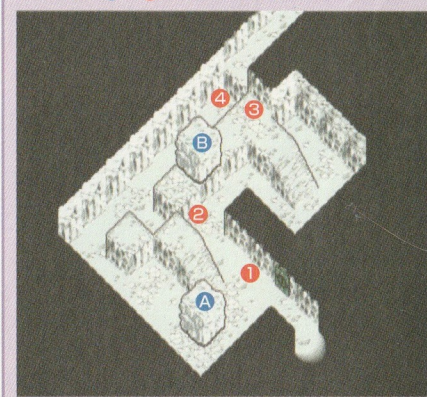
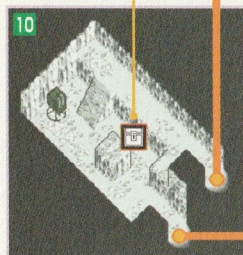
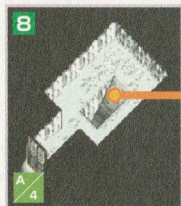
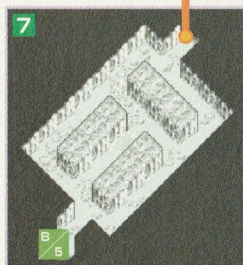
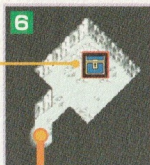
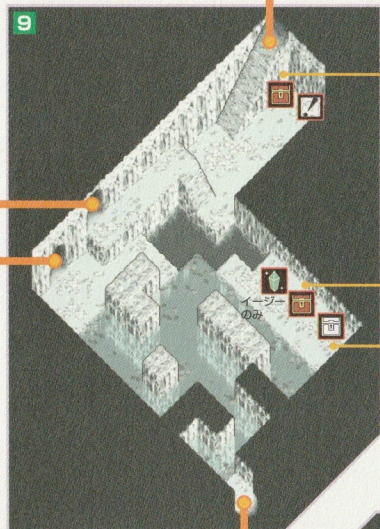
6
三角のカギ

7
B 5

8
A 4

9
氷の実
氷の実
イージーのみ
銀貨

10
しのびの実

11
B
A
D 12

隙間を氷ブロックで埋めよう

マップ11も氷ブロックを押して通路を確保しなければならない。ちょっとした手順の前後でクリアできなくなるので、連続写真を参考にしてクリアしよう。Ⓐを先に動かすのがコツだ。

▲Ⓐを西の方向に押して壁につける。

▲階上から、ⒷをⒶの南側に落とす。

▲Ⓐを破壊(クラウドかフレイムのレンズが必須)。

▲Ⓑを南側に押し、でっぱりにつける。

▲Ⓑを東に押し、壁につける。

▲Ⓑを北のくぼみに押す。これで次の部屋に行ける。

TRAP対策方法 マミーとクラーケンの混成攻撃は先にマミーを倒せ!

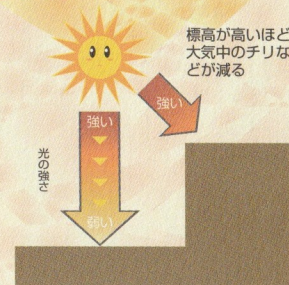
このトラップ部屋のクリア条件は敵を全滅させること。マミーLv3とクラーケンのコンビだ。マミーは火に弱いので、フレイムのレンズが非常に有効。まず、マミーを燃やしてからクラーケンを倒すといい。クラーケンはソード系のフレームが有効なので、装備を変更しよう。

氷上は一度滑ると止まらないので、ヒット&アウェイ戦法が得策だ。接近しすぎるとつかまれてしまう。

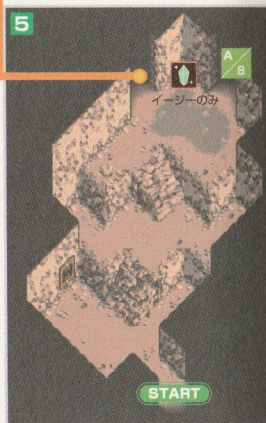
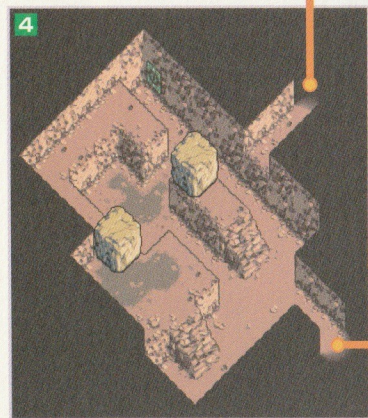
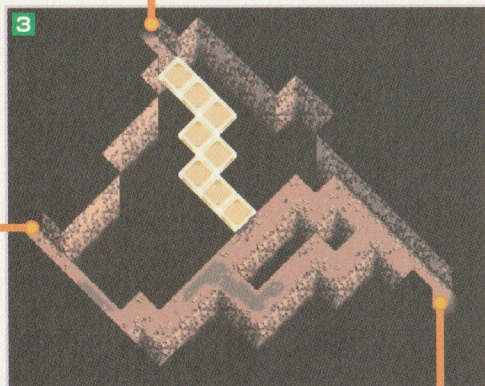
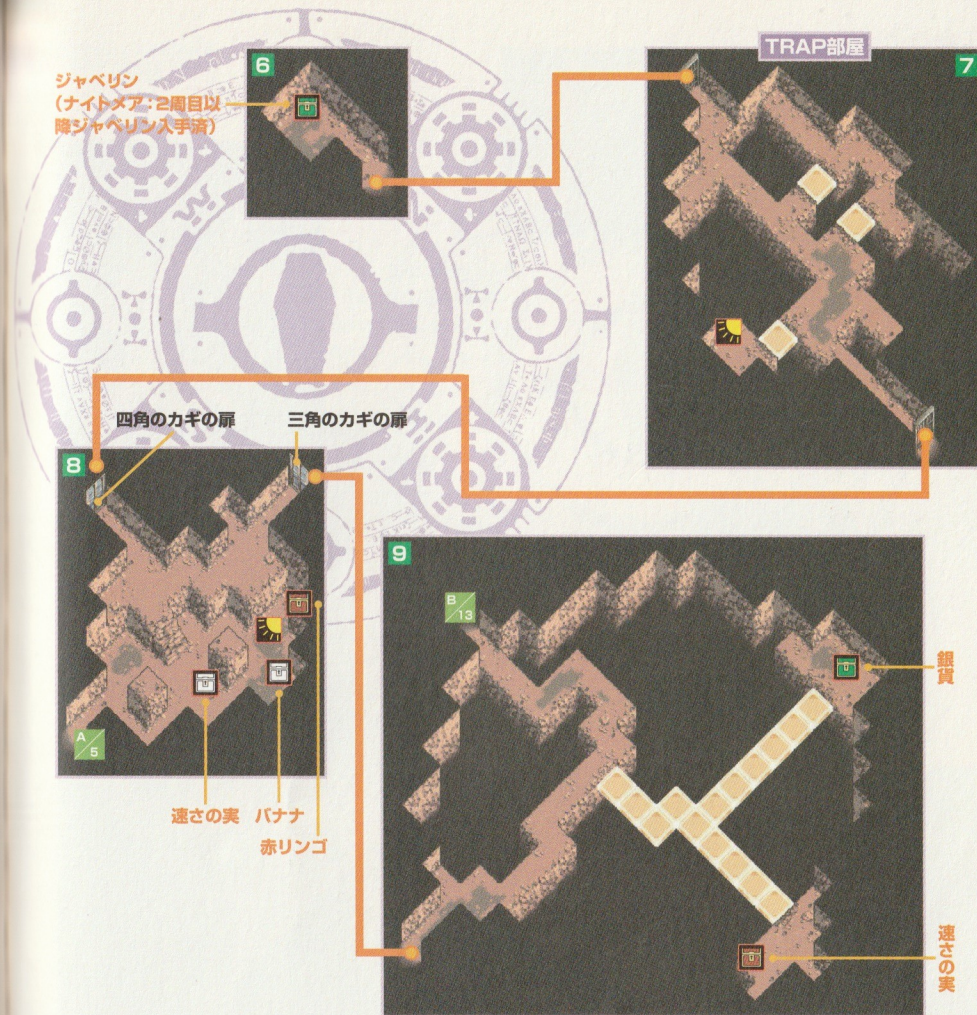
▲クラーケンは氷上を滑りながらソードでダメージを与えたい。近づきすぎると触手につかまってしまう。ダメージを与える→滑って敵の攻撃範囲外へ→再び滑って接近を繰り返そう。

太陽コラム 標高差による太陽光の違いは?

太陽光というのは大気中のさまざまな成分によって、地表に届くまでに散乱して弱まってしまう。それなら、高いところでプレイすれば、地上よりも太陽光をいっぱい得られるんじゃないか? 答えは「YES」。標高が高い場所にいれば、それだけ太陽との距離が縮まるため、大気による影響が少なくて済むからである。旅行などで標高の高い高原地帯や山頂へ行く機会があったら、ボクタイを持っていって試してみよう。

奈落（ならく）

太陽ゲージが2以上だと全体マップから消える不思議なダンジョンだ。

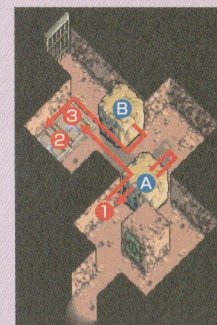
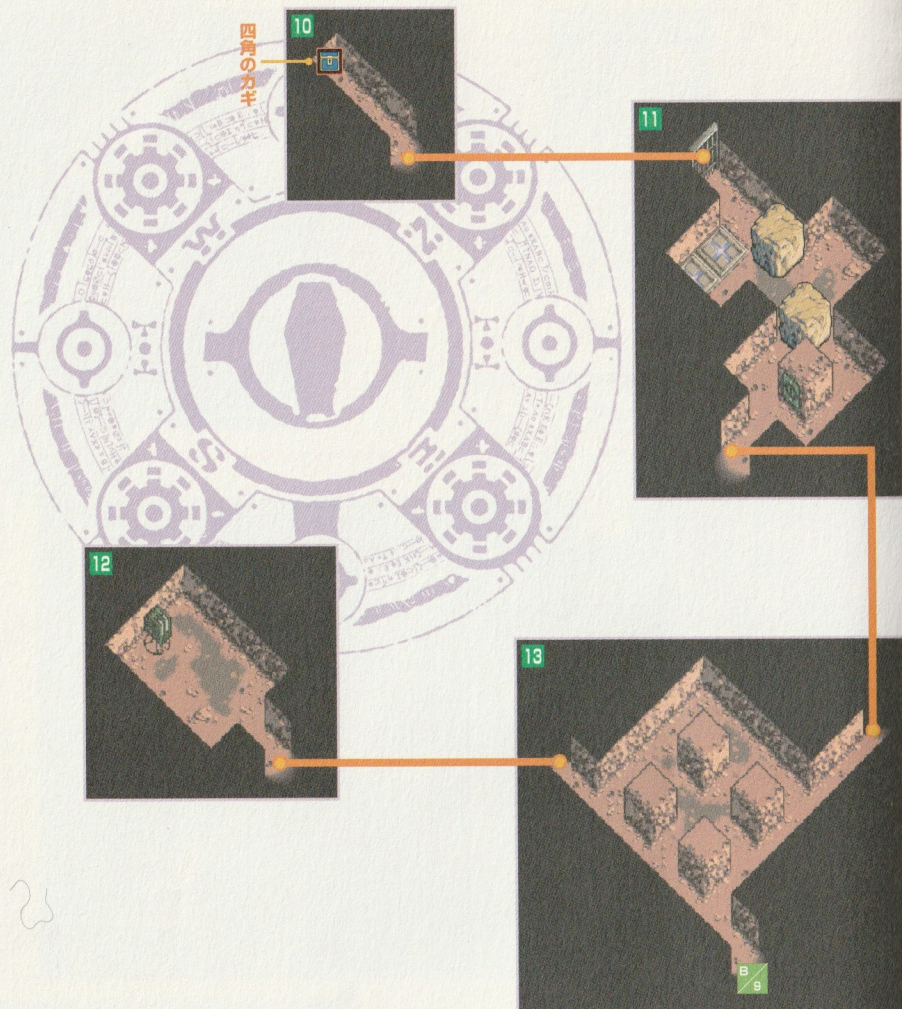
入手太陽銃パーツ：**ジャベリン、ナイトメア** ｜ ーー ｜ オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム		RANK A	チェンジ×1	RANK B−	スキャン×4
		RANK A−	ボム×3	RANK C+	スキャン×3
RANK S	フラッシュ×3	RANK B+	ボム×2	RANK C	スキャン×2
RANK A+	チェンジ×2	RANK B	ボム×1	RANK C−	スキャン×1

特殊な仕掛けが多いダンジョン。惑わされるな！

マップ2の部屋には命の果実があるが、普段は隠れている。ヒントパネルを見ればわかるが、ここで特定のコマンドを入力することで宝箱が出現するのだ。

マップ11では、2つの岩ブロックを移動させて重量スイッチに乗せると格子戸が開く。右図のように岩ブロックを移動させよう。これで四角のカギを入手できる。

なお、奈落ではカーモスイベントが発生する危険性がある。カーミラの呪いで太陽銃がチャージ不能になり、太陽都市に行けなくなるというもので、一週間が経過するか、朝露イベント（P.153参照）を見るまで継続する。発生条件は、太陽都市クリア前で、かつ日没後から日の出までの時間帯にマップ6の宝箱を取ることだ。

▲マップ2でコナミコマンドを入力すれば宝箱が出現する！

TRAP対策方法 スプレッド攻撃を使ってスレイブアックスを破壊しろ!

このダンジョンのトラップ部屋に出現するのはアックス。部屋の地形が入り組んでいて、かつ幅がブロック1マス分と非常に狭いところでの戦いを強いられる。しかも、ただでさえ足場が狭いのに、太陽床がない状態ではますます行動範囲が狭まってしまう。攻撃範囲の広いスレイブアックス（アックスが召喚する斧）が非常にやっかいなので、スプレッド攻撃で先にスレイブアックスをすべて破壊する。弱点の回転スプレッド系のフレームでアックス本体にダメージを与えていこう。アックスが振り下ろされ、動きを止めたときが安全に攻撃を仕掛けるチャンスだ。

▶スレイブアックスを破壊する際は、なるべく間合いを取ろう。

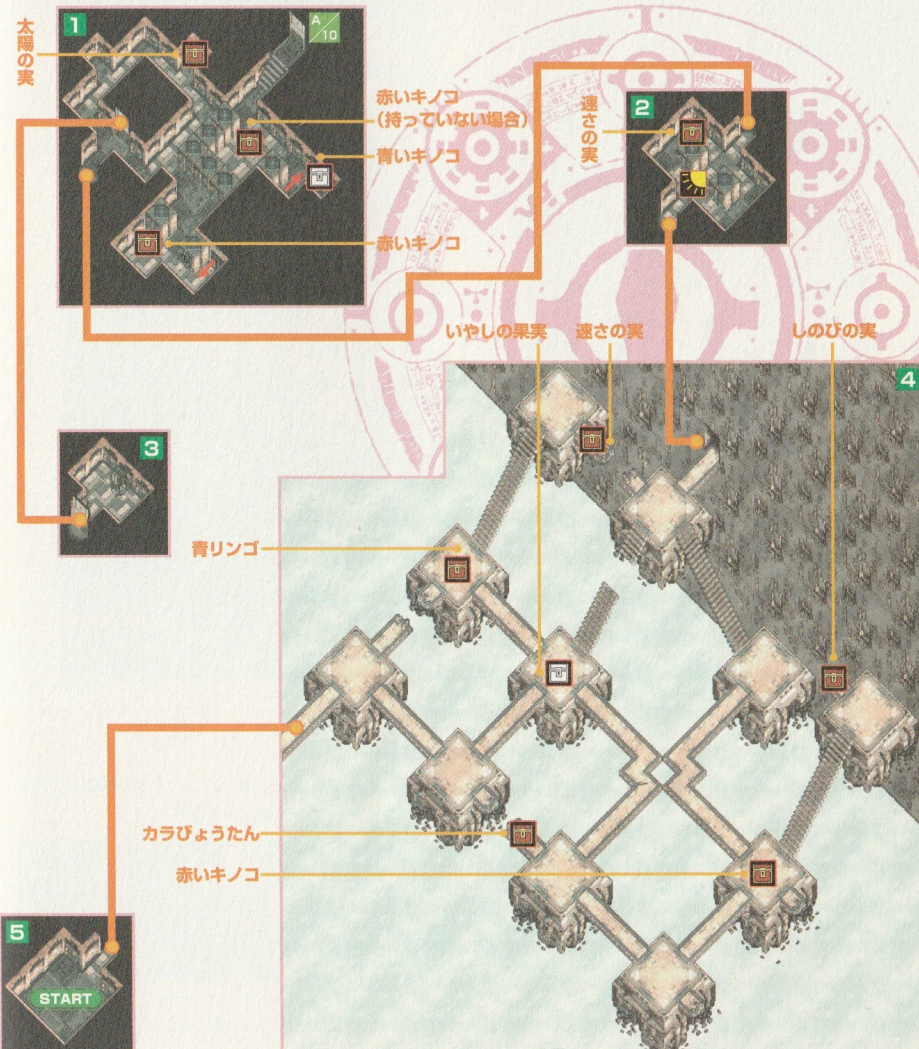
◀太陽床があるときは、有効に活用して動き回ろう。

Immortal map

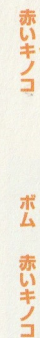
23 太陽都市（たいようとし）

天空に浮かぶ城塞（じょうさい）都市。難所のオンパレードとなる高難易度のダンジョンだ。

入手太陽銃パーツ：**アース、クォード** ｜ − ｜ オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム			
RANK S	速さの実×2、金のリンゴ×3、復活の果実×1、太陽の実（1週目）、ナイトメア×5（2週目以降）	RANK B+	赤リンゴ×3
		RANK B	赤リンゴ×2
		RANK B−	赤リンゴ×1
RANK A+	太陽の実×3、金のリンゴ×3、倍速ニンジン×3	RANK C+	青リンゴ×3
RANK A	太陽の実×3、がまんの実×5	RANK C	くさった実×30
RANK A−	太陽の実×3、赤リンゴ×10	RANK C−	−

※マップ4で吹く太陽風は、太陽ゲージが多いほど強くなる。太陽センサーを隠してプレイするとよい。

23 太陽都市

赤いキノコを使って抜け穴を通り抜けよう

このダンジョンにはジャンゴがそのままではどうしても先に進めない所が存在する。それは抜け穴のあるマップだ。抜け穴は赤いキノコを使い、体を小さくしないと通り抜けできない。小さくなっている間（15秒）は攻撃不可で、受けるダメージが2倍になる。ただし、敵には見つかりにくくなるので、デメリットばかりではない。キノコの効果を打ち消したかったら、速さの実などを使うといい。

▲抜け穴を通るには、赤いキノコを使って小さくなればいい。

▲太陽ミラーの反射方向は2方向ある。この向きは右に反射。

▲この向きだと左に反射。対角線の向きで判断できる。

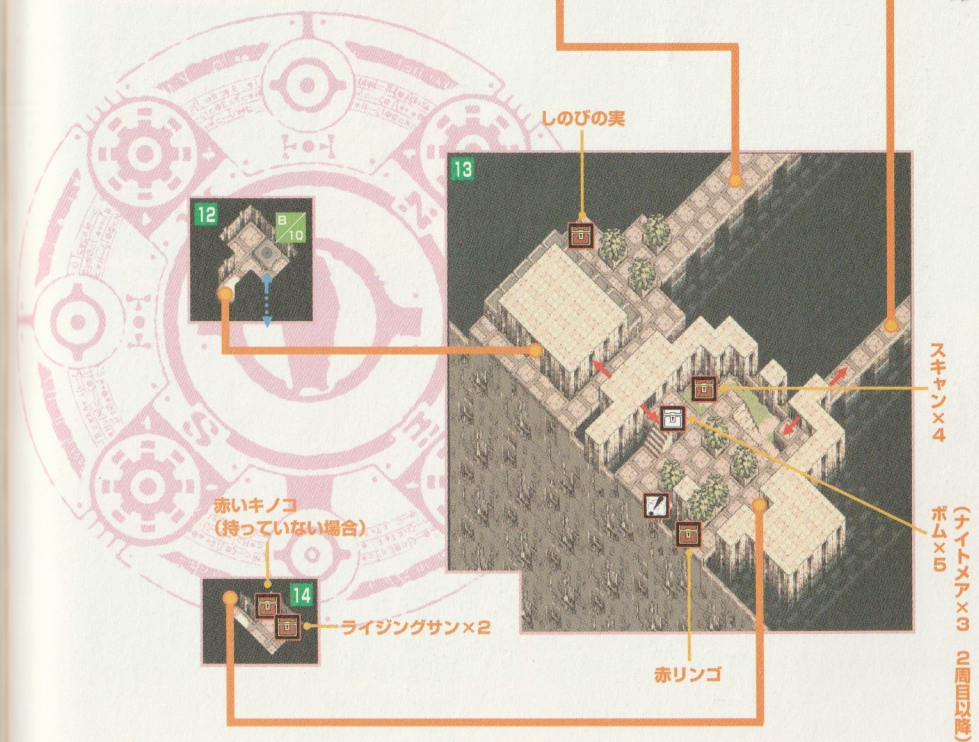
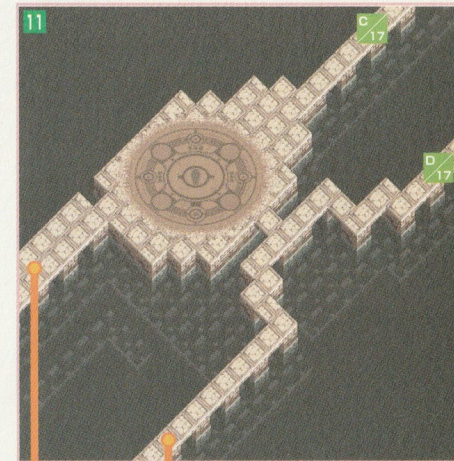
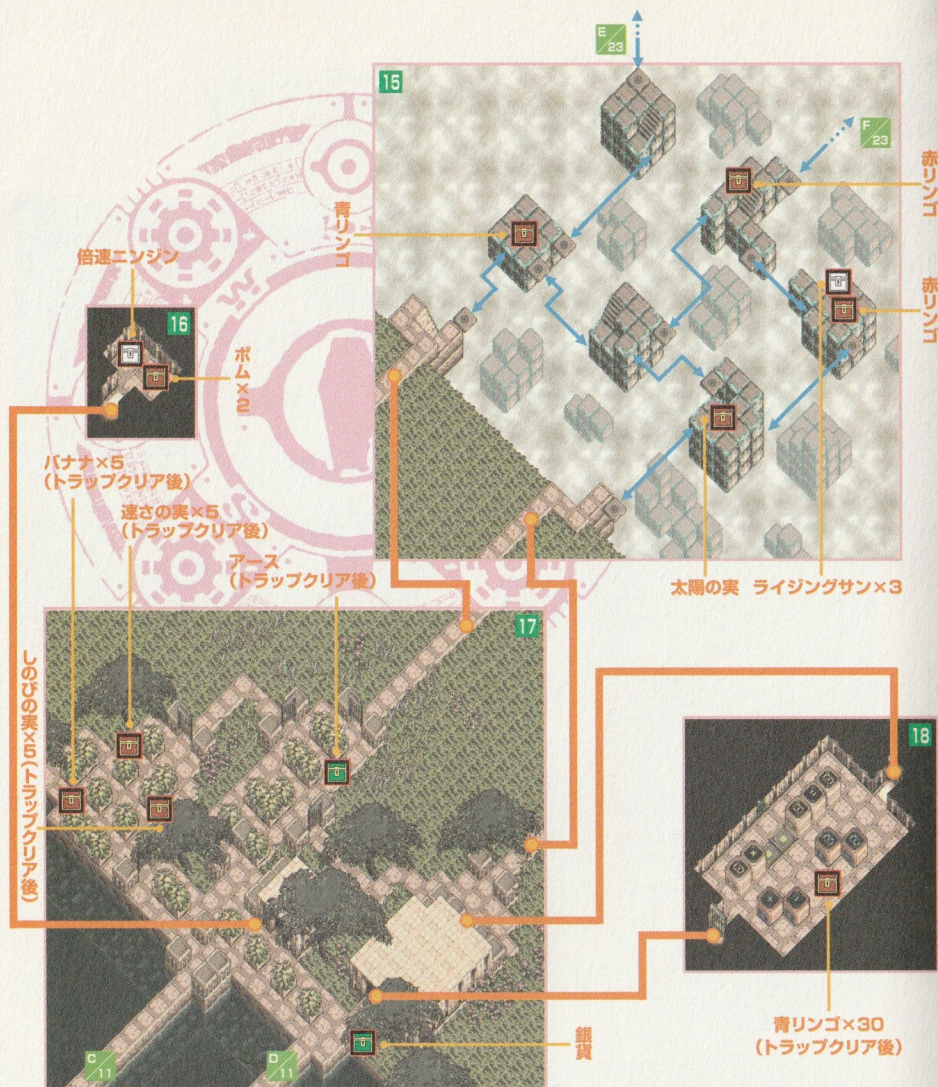
サバタには勝てない

マップ11に行くと、サバタとの強制戦闘が発生する。サバタはこの時点では無敵なので、いくら攻撃しても勝つことはできない。この局面では逃げに徹すること。サバタはショットを3連射してくるので、不用意に接近しないように。

マップ13では抜け穴の先でアイテムを入手できる。グレネードの弾を補給できるので、忘れずに取りに行こう。

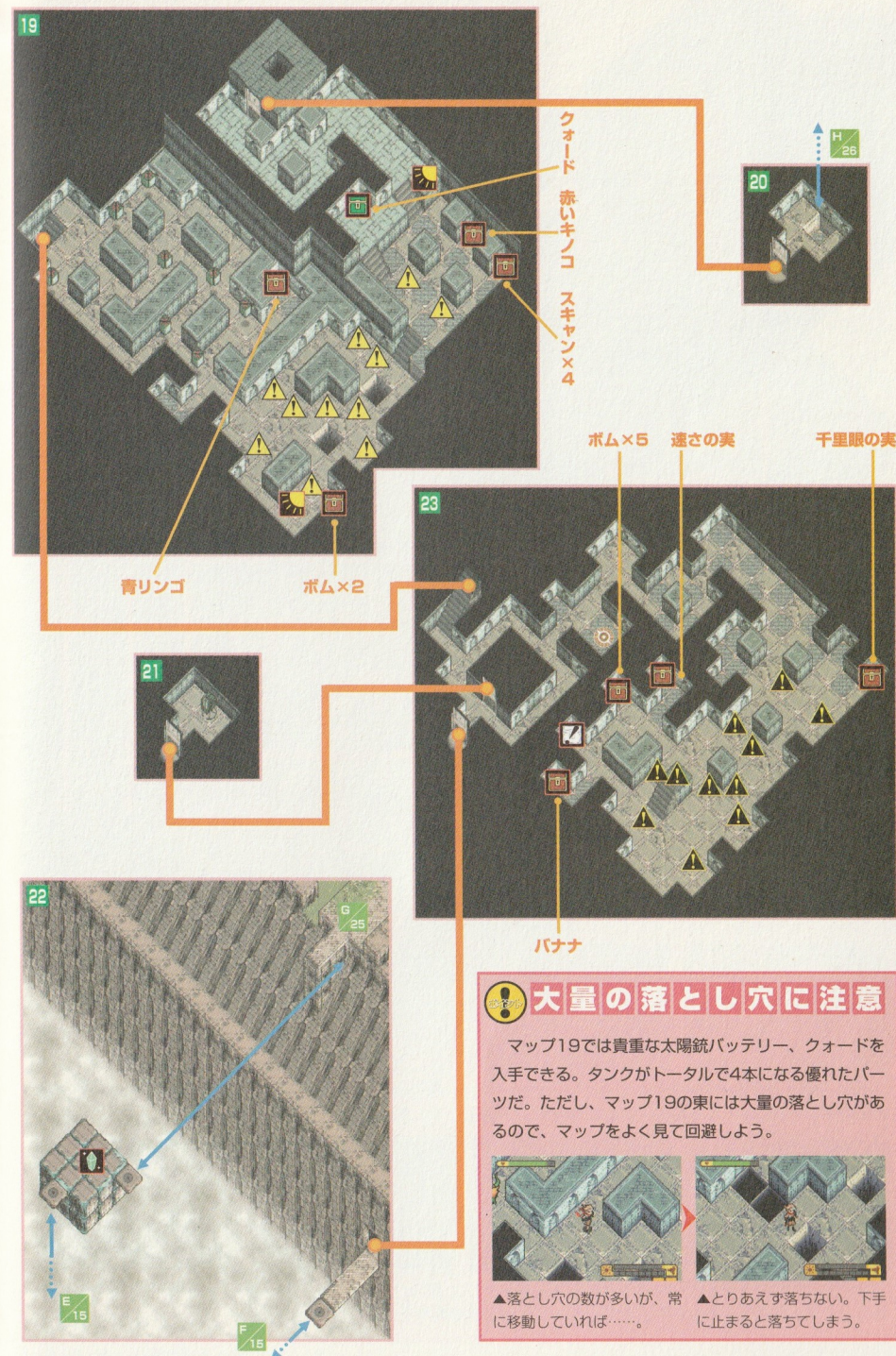
特にスキャンは見えない宝箱や落とし穴捜し、ボムはボス戦で大いに役立つため、いくら持っていても困ることはない。また、2周目以降は出現するアイテムが変化する。

▲サバタ戦は戦い方によって終盤の展開に微妙な変化をもたらす。

23
太陽都市

トラップが満載。移動床から落ちないように

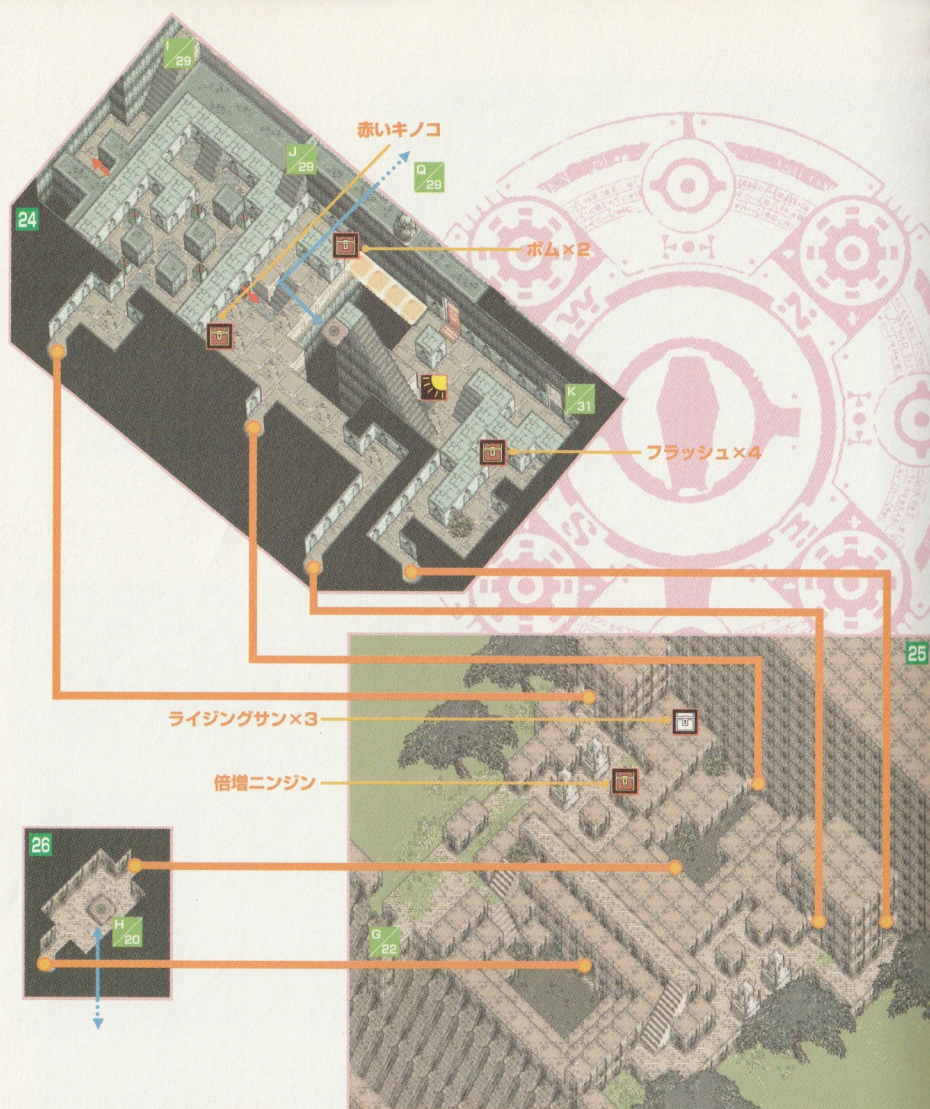
マップ17にはトラップ部屋がある。敵を全滅させないと格子戸が開かないので、一度入ったら戦って次の部屋へのルートを確保するしかない。ここに出現するコカトリスは、石化光線を放つ強敵。石化光線をくらうとジャンゴは石になってしまうので、コカトリスの正面に長く立つのは危険だ。トルネードやソードマンのフレームで対抗すると比較的戦いやすい。弱点はクラウドのレンズだ。

▲マップ15では移動床に乗って移動しなければならない。当然、床から落ちるとゲームオーバーになるので、常に足場には注意を払おう。マップ17では必ずアースを入手しておくこと。

クォード
赤いキノコ
スキャン×4
青リンゴ
ボム×2
ボム×5
速さの実
千里眼の実
バナナ

大量の落とし穴に注意

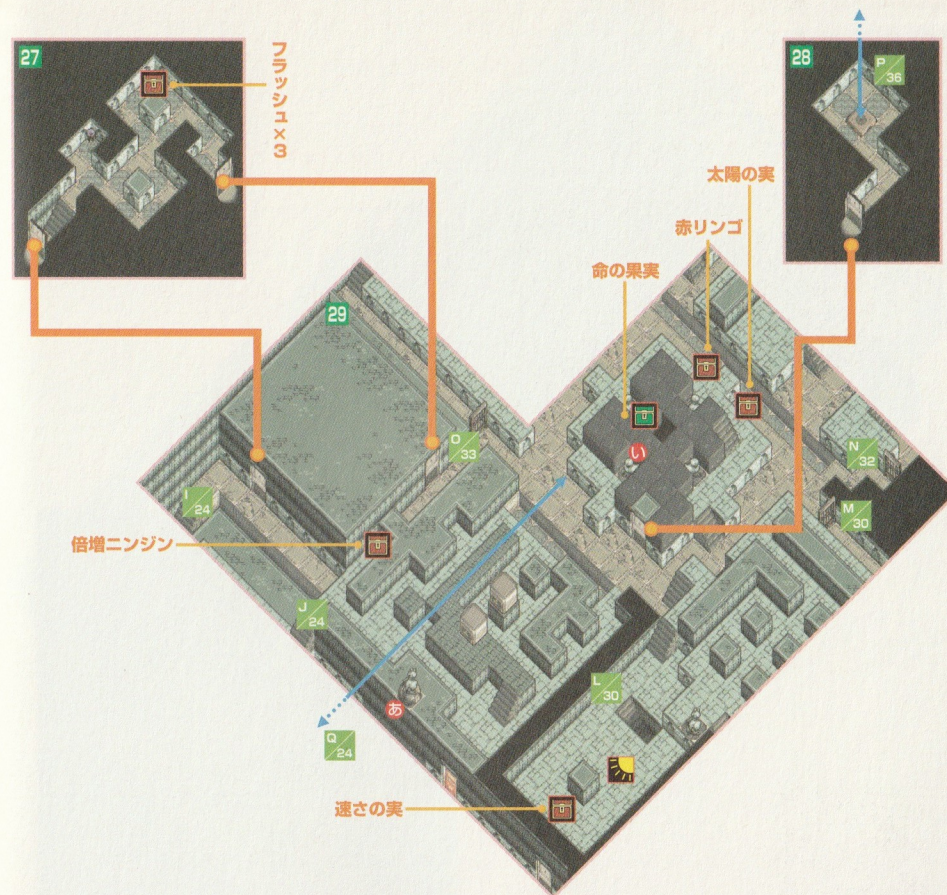
マップ19では貴重な太陽銃バッテリー、クォードを入手できる。タンクがトータルで4本になる優れたパーツだ。ただし、マップ19の東には大量の落とし穴があるので、マップをよく見て回避しよう。

▲落とし穴の数が多いが、常に移動していれば……。

▲とりあえず落ちない。下手に止まると落ちてしまう。

アースのレンズで植物を元気にさせ通路を作ろう

マップ25に存在する太陽の根は、このダンジョンで入手できるアースのレンズを装備した太陽銃で撃てばみるみるうちに元気になり、足場になる。これを利用すれば新たなルートを作り出せるのだ。アースのレンズはソルのレンズと同様に、太陽プラントでのアイテム栽培スピードの促進もできる優れたレンズ。うまく使ってアイテムを増やしておけば、少しだけ冒険が楽になる。

▲しおれた太陽の根。太陽銃にアースのレンズを装備して撃ってみよう。すると太陽の根が回復し、新たな足場になる。ダンジョンの行き来がかなりスムーズになるのだ。

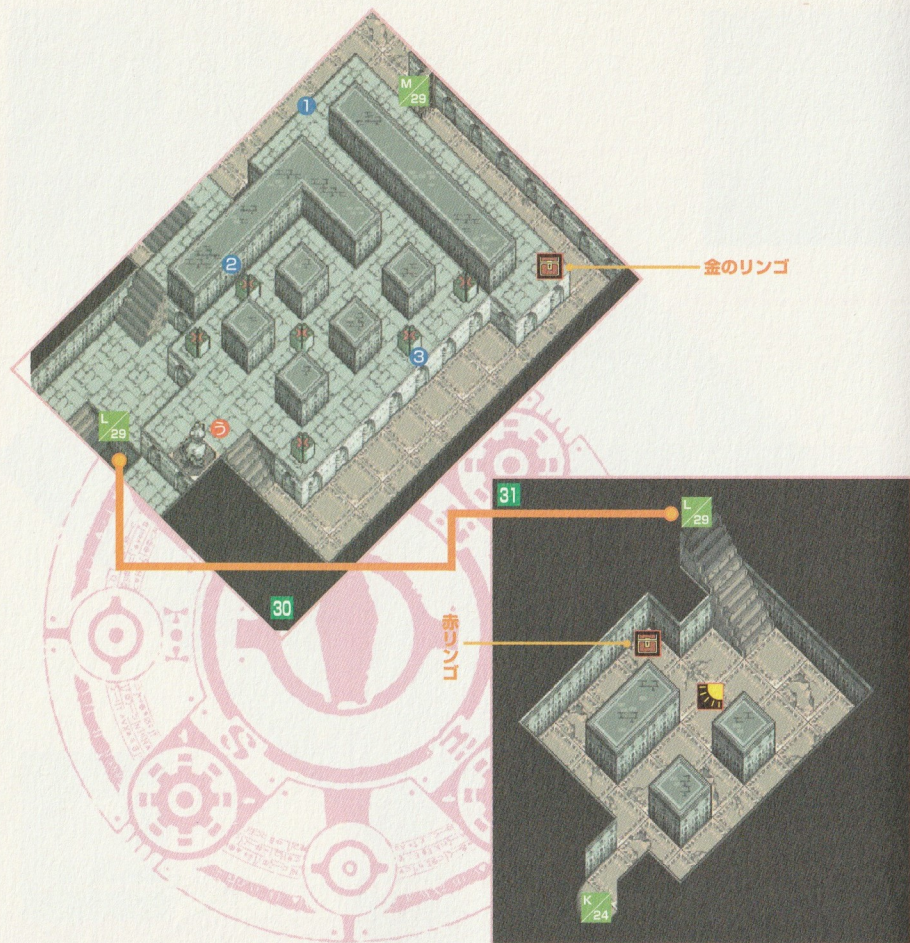
マップ18の答え……6×2÷4=3

4つのコカトリス像に石化光線を当てよう

ここから先はマップ29の4つのメスのコカトリス像に、オスのコカトリス像が放つ石化光線を当て、新たなルートを作るのが最大の目的になる。一番最初に行うのは、あのコカトリス像が放つ石化光線をいのコカトリス像に当てること。石化光線の行く手を障害物が邪魔しているため、これを排除する必要がある。成功すれば、他のオスのコカトリス像の元へ行ける。

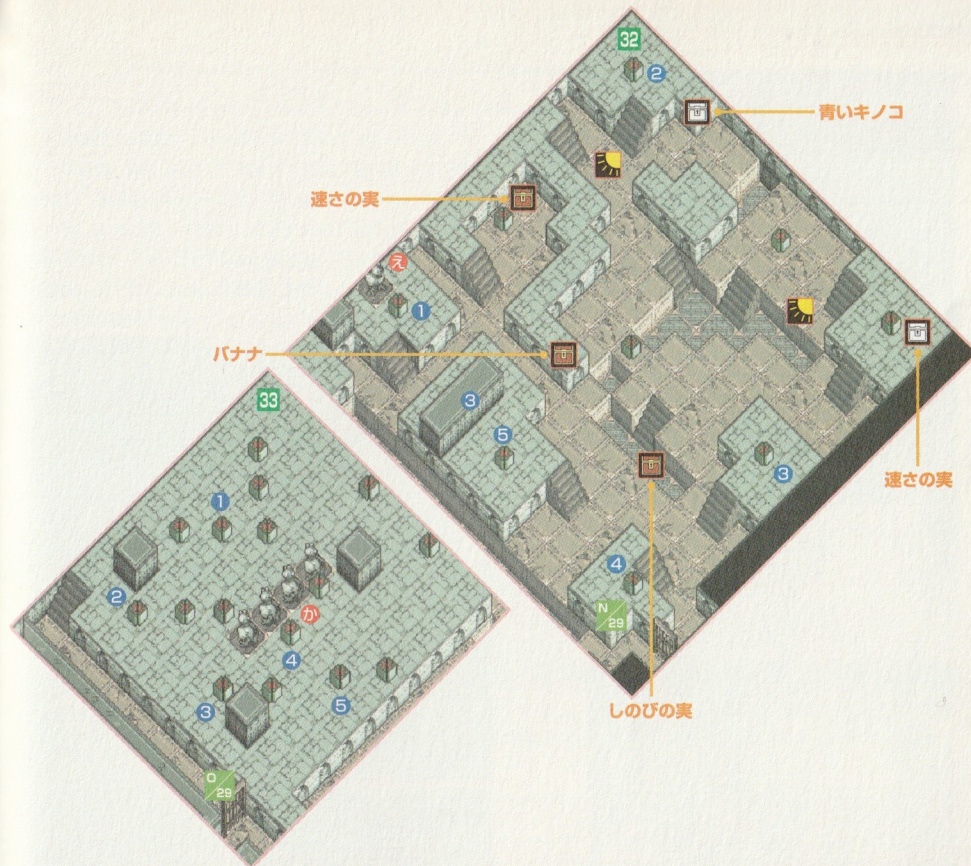
▲この4つのコカトリス像に石化光線を当てるのが大仕事だ。

▲メスのコカトリス像にオスのコカトリス像の石化光線を当てると、扉が開く。残り3つのコカトリス像にも石化光線を当てられる。

▲あのコカトリス像の石化光線をいに当てるには、このブロックを2つとも下に落とせばいい。石化光線に当たりやすいので、1つブロックを落としたらいったん逃げて、再びブロックを落とそう。

23 太陽都市

太陽ミラーを処理して、石化光線の軌道を修正

うのコカトリス像から放たれる石化光線を❶の地点まで誘導する。❶の地点の西側にはメスのコカトリス像があるためだ。マップ30に2体いるコカトリスは勝手に太陽ミラーの方向を変えるので、残しておくととても邪魔な相手。石化光線を撃たれる前に倒しておこう。

▲❷の地点にある太陽ミラーをAボタンで回転し、❸の地点の太陽ミラーを破壊する。これでOKだが、コカトリスが太陽ミラーを回転させることもある。彼らの動向には常に注意しよう。

太陽ミラーの回転と破壊の順番

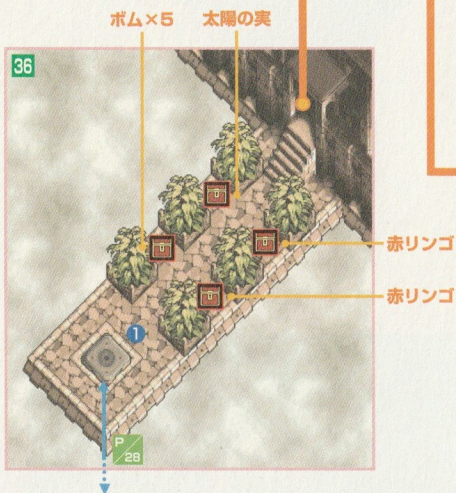
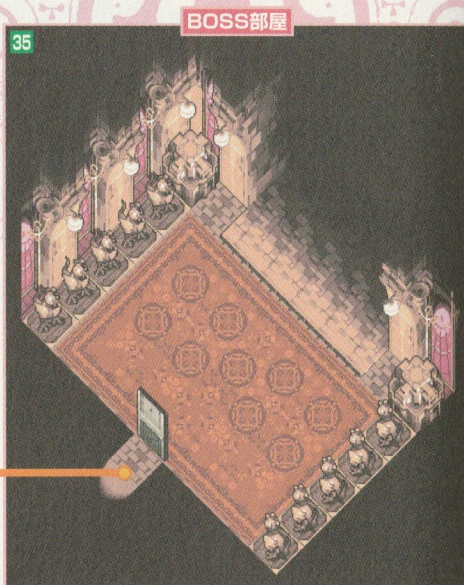
▲えの地点からおの地点まで石化光線を飛ばす。かなり長距離を移動するので、正確に太陽ミラーを処理しよう。最短手順は❶の太陽ミラーを回転→❷の太陽ミラーを回転→❸の太陽ミラーを破壊→❹の太陽ミラーを回転→❺の太陽ミラーを回転。

▲オスのコカトリス像が4つあるが、か以外はすべてダミー。かの地点からきの地点まで石化光線を誘導しよう。最短手順は❶の太陽ミラーを回転→❷の太陽ミラーを回転→❸の太陽ミラーを回転→❹の太陽ミラーを回転→❺の太陽ミラーを破壊。

太陽コラム 日本で一番日照時間が長い場所

日本で一番長く日光を浴びながら『ボクタイ』をプレイできる場所がある。それが、山梨県は茅ヶ岳の裾野に広がる、太陽と自然に恵まれた明野村だ。

明野村は昭和56年7月に「日照時間日本一」という証明がなされた土地。全国でも日照時間が比較的多い甲府（ちなみに、沖縄は降雨量が多いため日照時間は意外と少ない）の年間総日照時間2221.1に対し、明野村は2624.6時間を記録している（共に1999年のデータ）。日差しの量も那覇あたりと比べて大差なく、ここまで『ボクタイ』というゲームにピッタリな土地はそうそうないだろう。

茅ヶ岳のハイキングコースや、1000本を超す桜が目にも鮮やかな千本桜公園など、観光名所としても抜群の明野村。『ボクタイ』をセットしたGBAを片手に観光がてら訪れてみてはいかがだろうか？

イモータル対策方法

太陽ミラーでカーミラの攻撃を弾くんだ！

太陽都市の深層でジャンゴを待ちかまえるカーミラ。スピードは遅いが、ダメージの大きい石化光線を放ってくる強敵だ。太陽銃ではカーミラに微々たるダメージしか与えられないのも苦戦する要因。石化光線は太陽ミラーで跳ね返せるので、うまくミラーを回転させ、石化光線をカーミラ自身に当てていこう。その際に意識したいのが、カーミラの弱点が尻尾であるということ。尻尾に石化光線を当てることができれば、かなりのダメージを与えることができる。カーミラに石化光線を当てると尻尾による叩きつけ攻撃を2回繰り出してくるので、影を見て回避しよう。2回目の突きの後は尻尾の動きが止まるので、太陽銃でダメージを与えられる。

◀カーミラの本体や尻尾に直接攻撃してもダメージはわずか。石化光線の跳ね返しを狙う。

▶時折放つ死せる風（石化光線の一種）は、軌道をよく見れば避けることが可能。

▲カーミラが石化光線を出してきたら、位置を見て対応する太陽ミラーを回転させる。

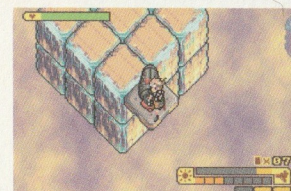
▲石化光線の軌道を素早く予想しよう。2手、3手先を読みカーミラへ跳ね返すのだ。

▲首尾良く弱点の尻尾に当てることができれば、カーミラに大ダメージを与えられる。

帰路と浄化

カーミラが棺桶に隠れたらセンサーを隠せ！

帰りのルートはマップ36→28→29→24→25→26→20→19→23→22→15→17→11の順。問題はマップ15の移動床で、乗っている最中に棺桶が暴れ出すと、確実に転落してゲームオーバーになってしまう。太陽銃でマヒさせたり、フラッシュで気絶させるといいだろう。

パイルドライバー戦は少々特殊で、一定以上のダメージをカーミラに与えると彼女は棺桶に隠れてしまう。この間は一切の攻撃が通用しないので、太陽センサーを隠し、太陽ゲージをゼロにしよう。その状態で待てば、油断したカーミラは棺桶のフタを開く。すかさず太陽センサーを再稼働して、カーミラを浄化しよう。

◀帰還中の難所は移動床の地点。油断するとあっという間に奈落の底へまっ逆さまだ。

▶パイルドライバー戦での誘導石化光線は、カーミラの周りを回るようにして回避しよう。

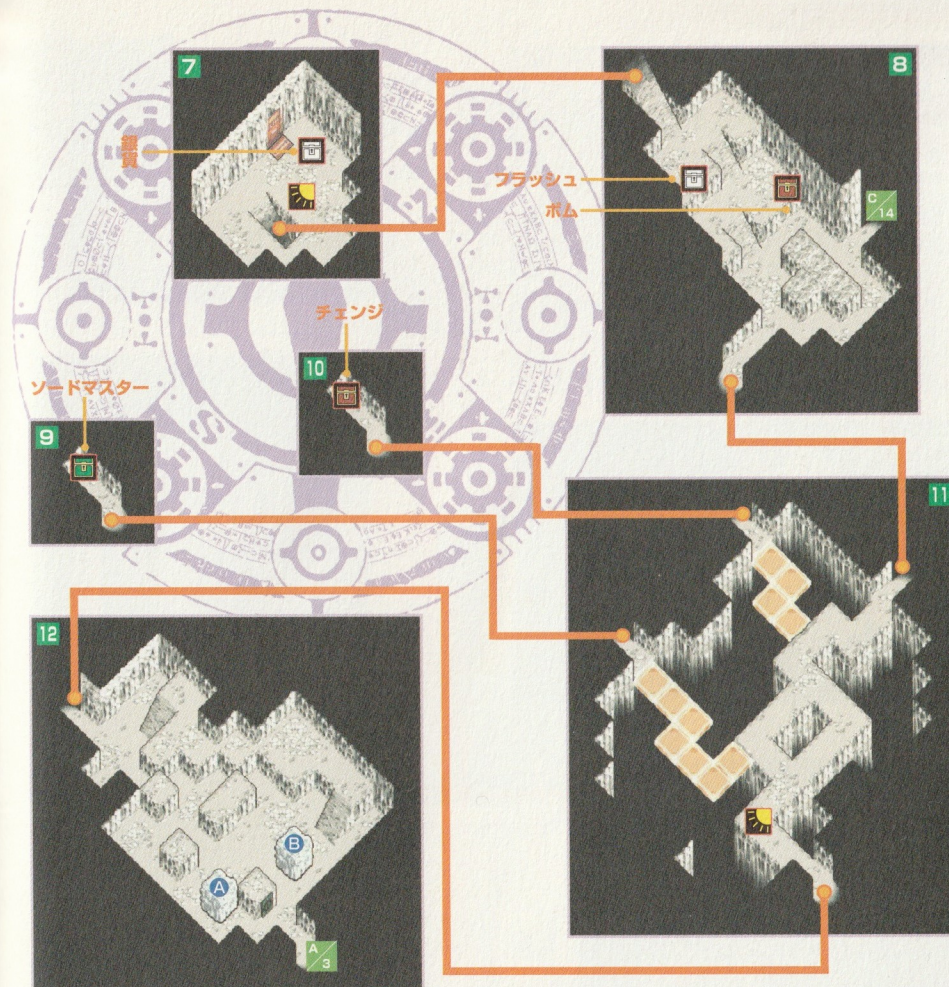
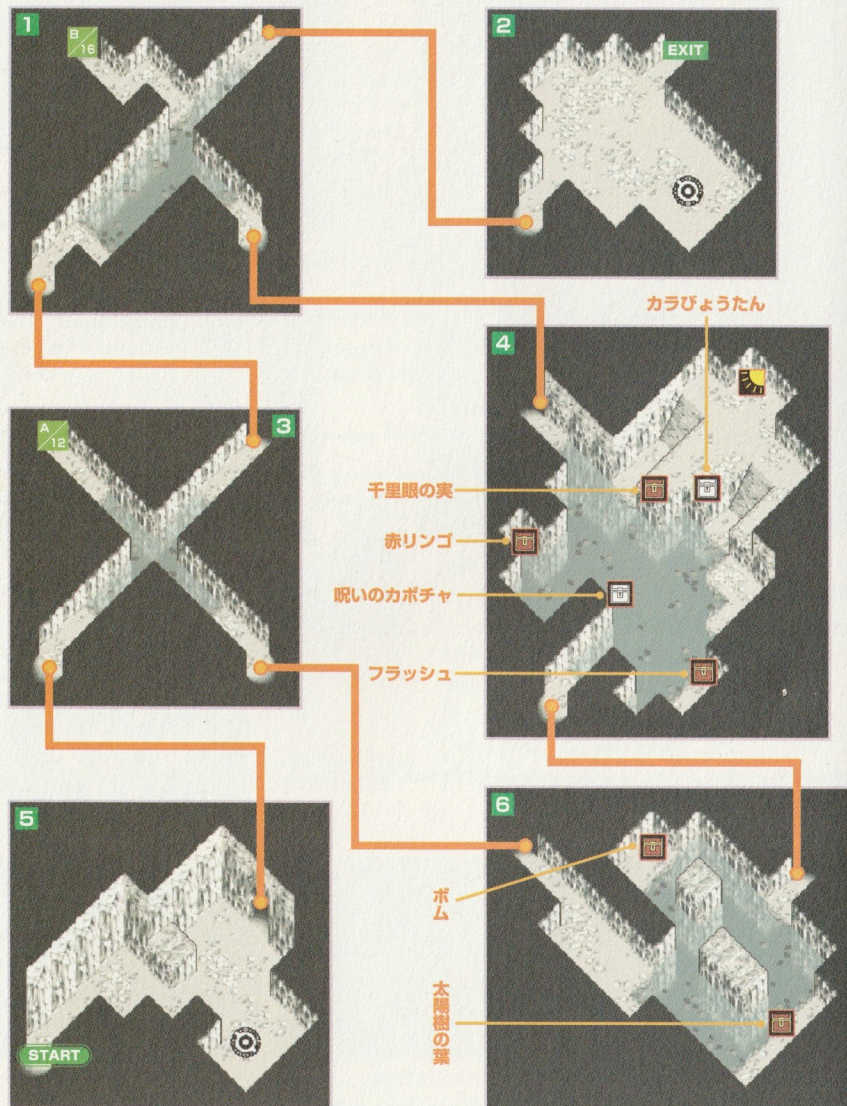
▲太陽パイルを浴びたカーミラは棺桶にその身を隠す。太陽センサーを隠して待つと……

▲カーミラは棺桶のフタを開く。すかさずセンサーを解放し、太陽パイルを当てよう。

▲棺桶に画面の端へ逃げられると、パイルドライバー戦はやり直しになる。

水魔(すいま)の檻(おり)

マップ構成自体は単純だが、すべり床のおかげで移動に一苦労させられる。

入手太陽銃パーツ：ソードマスター		–	オススメ太陽ゲージ量		
クリア後のアイテム		RANK A	速さの実×5	RANK B−	太陽の実×2
		RANK A−	バナナ×5	RANK C+	赤リンゴ×3
RANK S	いやしの果実×2	RANK B+	しのびの実×5	RANK C	赤リンゴ×2
RANK A+	金のリンゴ×2	RANK B	太陽の実×3	RANK C−	赤リンゴ×1

氷ブロックを壁として使うのがポイントだ

マップ12では、2つの氷ブロックを使ってマップ北側の通路を補完し、通り抜けできるようにする必要がある。手順は右の連続写真のとおりだ。まずAを西に動かしたあと、BをAで止め、そのまま西に持っていこう。あとはすき間を埋めればOKだ。

▲まずはAを西へ移動させる。

▲同様にBも西へ動かし、壁につける。

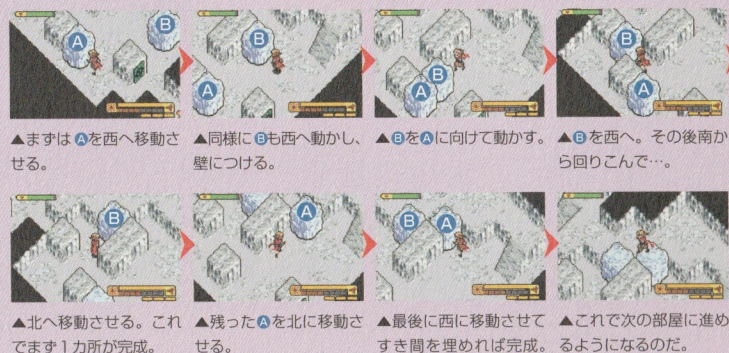
▲BをAに向けて動かす。

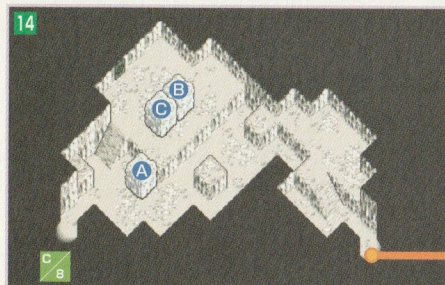
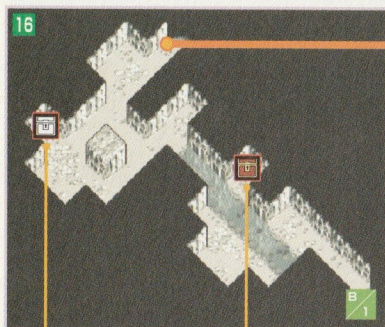
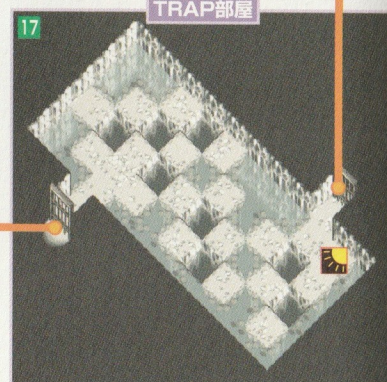
▲Bを西へ。その後南から回りこんで…。

▲北へ移動させる。これでまず1カ所が完成。

▲残ったAを北に移動させる。

▲最後に西に移動させてすき間を埋めれば完成。

▲これで次の部屋に進めるようになるのだ。

氷ブロックの通路が先

マップ14では、まずⒶの氷ブロックを東→北→西の順に押す。その後、Ⓑを東に押して下の段に落とし、Ⓐを受け止めるための壁にしよう。続いてⒶを北に押し、Ⓑにくっつける。これでⒸのための通路が完成する。この状態でⒸを東に押し、東側の壁にくっついた状態にすればあとは簡単だ。Ⓒを北に押して通路のすき間を1つ埋め、ⒶかⒷを溶かして残った方をⒸと同様に北に押せば、残るすき間も埋められる。これでマップ15へと続く通路ができあがるのだ。

TRAP対策方法 すべり床にはなるべく乗らずに戦うんだ

すべり床と普通の床が交互に配置された足場がくせもの。ただし、普通の床の対角線上をまっすぐ縦、横に移動すればすべり床に足をとられずに済む。なお、クラーケンにつかまれると大ダメージにつながるので穴には近づかないように。

▲例えばここ。床の対角線上を、横に移動しながら戦う。まずは左に歩いて敵の出現を誘おう。

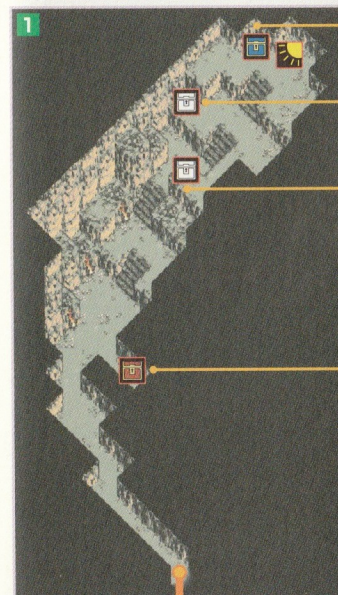
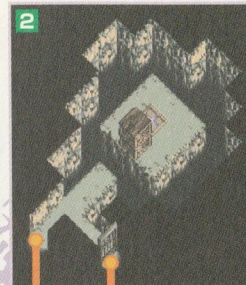
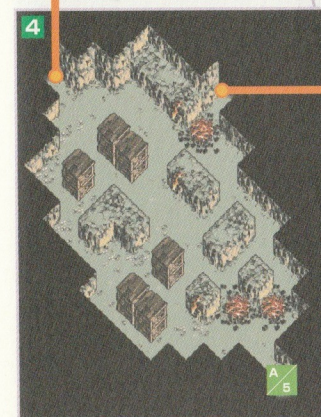
▲敵が攻撃してきたら、まっすぐ右に移動しながら回避。その後、再びまっすぐ左に進んで…。

▲スプレッド攻撃でまとめてダメージを与える。この繰り返しで簡単にクリアできるのだ。

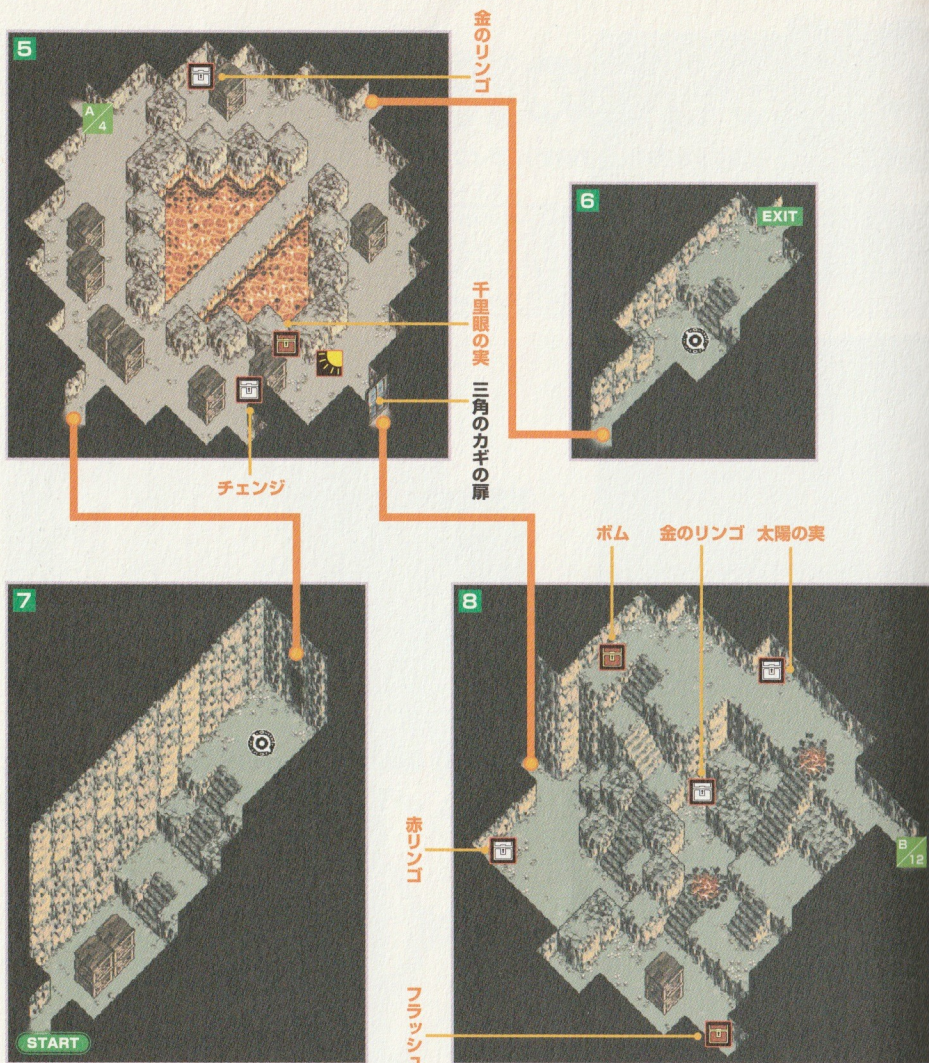
Undead map 25 火竜(かりゅう)の狩場(かりば)

さまざまな炎の仕掛けが待つ。ライフを継続的に奪う引火に注意！

入手太陽銃パーツ：ジャグラー	―――	オススメ太陽ゲージ量					
クリア後のアイテム		RANK A	赤リンゴ×5	RANK B−	炎の実×3		
		RANK A−	赤リンゴ×4	RANK C+	氷の実×3		
RANK S	金のリンゴ×5	RANK B+	炎の実×5	RANK C	炎の実×1		
RANK A+	金のリンゴ×2	RANK B	氷の実×5	RANK C−	氷の実×1		

※START はマップ7から

炎の仕掛けに注意

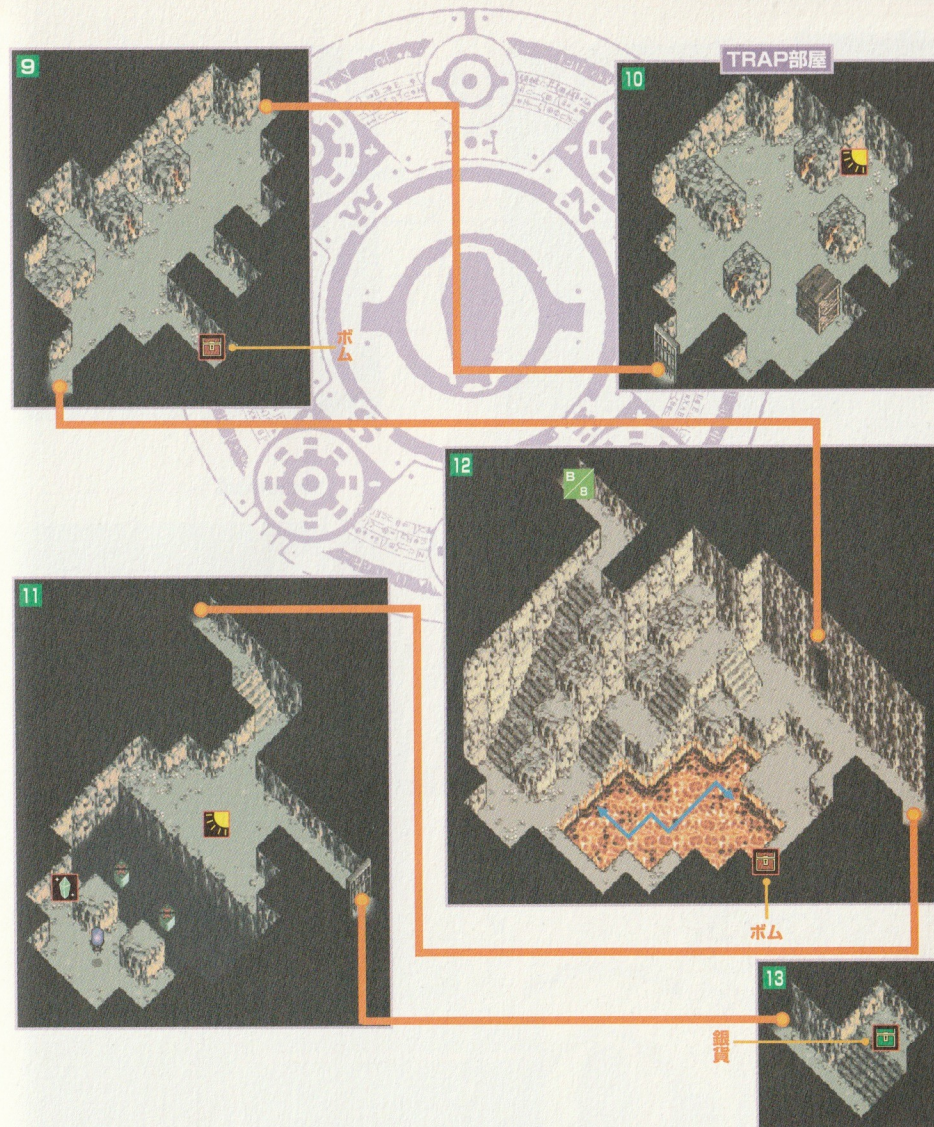
その名のとおり、このダンジョンには炎属性の仕掛けが多い。まずトラップ部屋などにある噴出火炎は、太陽ゲージ量が少ないほど噴出間隔が長くなる。この仕掛けのある部屋では太陽センサーを隠そう。また、溶岩床はフロストのレンズのスプレッドで消すことができる。

▲炎属性の敵も多いので、ここではフロストのレンズが役立つ。

ビートマニアと太陽ミラーを使おう

マップ2にある格子戸を開くためには、ボクを重量スイッチの上から移動させればいい。写真のような位置からビートマニアでショットを放ち、壁にぶつけて音を出そう。これでボクは重量スイッチの上からいなくなるので、ジャグラーが取れる。

マップ11の格子戸は、太陽スイッチにショットを当てれば開くことができる。写真の位置で待ち、太陽ミラーに向かって撃てばいい。太陽ミラーは移動しているので、タイミングをしっかりとろう。連射タイプのフレームを使うと当てやすい。2回反射した弾が太陽スイッチに当たれば格子戸が開き、その先で銀貨を入手できる。

▲ここからビートマニアを使い、北西に向かって弾を撃つ。

▲ここから南に向かって撃つ。見回して位置を確認しよう。

TRAP対策方法 ゴーレムを倒すには噴き出す炎を利用すれば楽だぞ

マップ10では、4カ所の噴出口からガンガン炎が噴き出してくる。太陽ゲージが多いと炎が噴き出す間隔が短いので、炎を避けながらゴーレムと戦うのは非常に困難。この場合は、近くにいるゴーレムをさっさと倒した後、噴出火炎で残りのゴーレムが破壊されるのを待った方が安全だ。わざとゴーレムに発見されたり壁叩きを使うなどして、炎が噴出するタイミングに合わせてうまく誘導すると、より効率よくダメージを与えられる。

なお、このトラップ部屋では、ライフにはいつも以上に気をつけておこう。ゴーレムの転がり攻撃と炎を同時に受けてしまうと、想像以上の大ダメージを受けてしまうからだ。

◀ジャンゴの攻撃より、炎の方が断然大きなダメージを与えられるのだ。

Undead map 26

降魔の城（こうましろ）

城内に点在する太陽スイッチを起動させつつ先へと進もう！

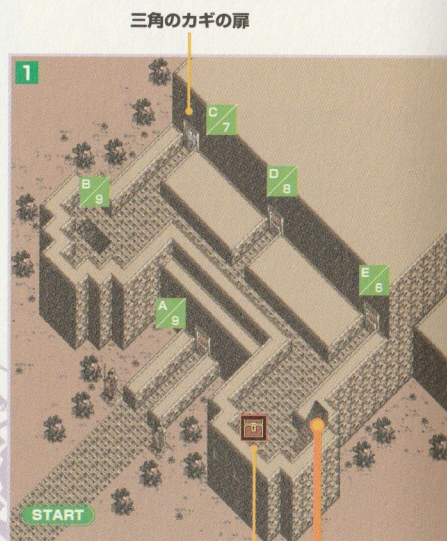
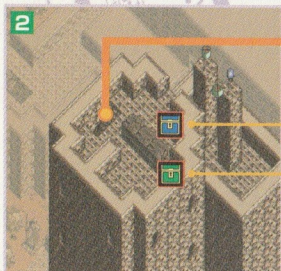
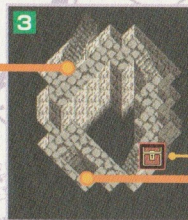
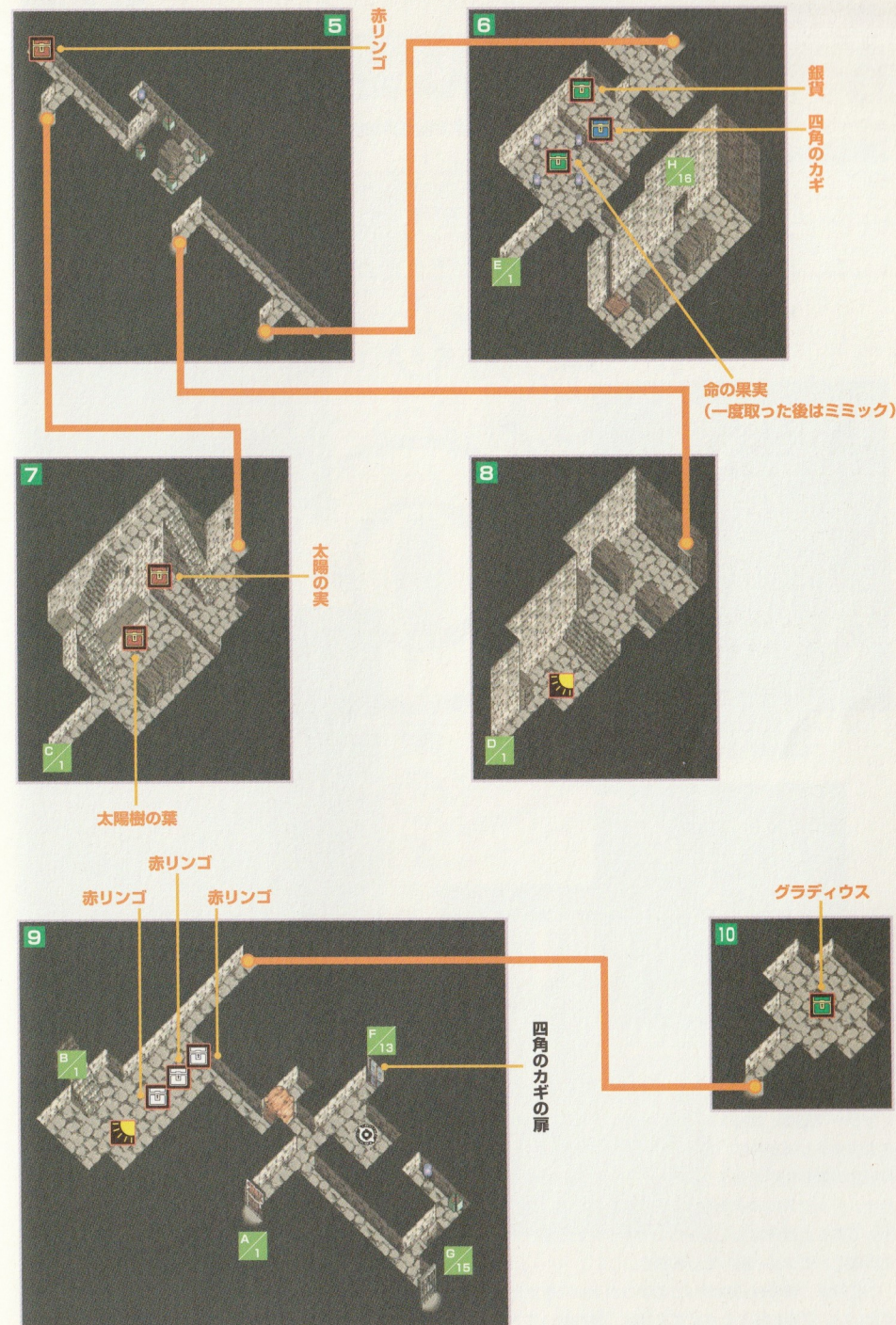
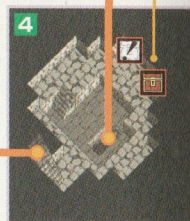
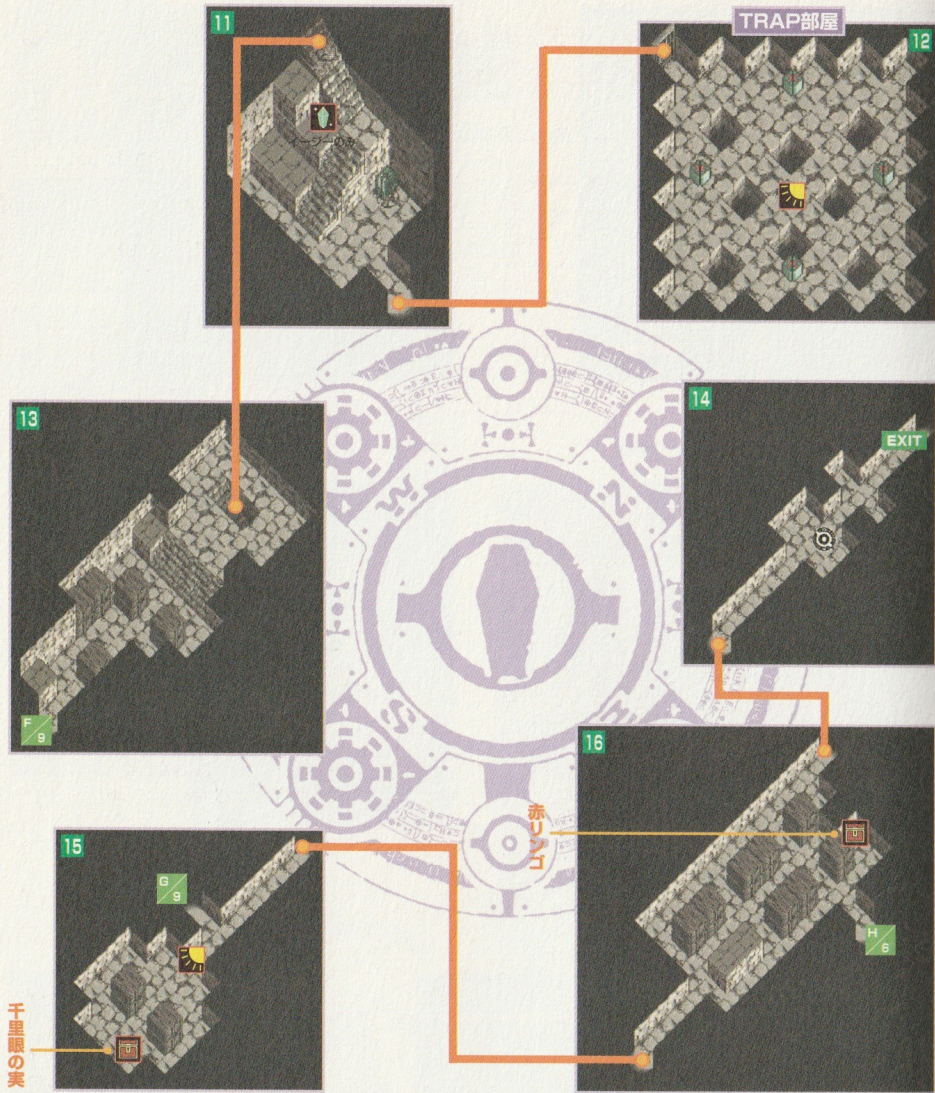
入手太陽銃パーツ：**グラディウス**　／　－－　／　オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム		RANK A	チェンジ×4	RANK B−	ボム×6
		RANK A−	チェンジ×3	RANK C+	ボム×4
RANK S	フラッシュ×5	RANK B+	チェンジ×2	RANK C	スキャン×6
RANK A+	チェンジ×5	RANK B	ボム×8	RANK C−	スキャン×4

ポイント 太陽スイッチがカギだ

このダンジョンはマップが非常に入り組んでいて、どんなルートで進んでいいのかがわかりづらい。まずはマップ9で太陽スイッチを点灯させよう。これで格子戸が開く。その後城の外壁を通ってマップ2へ。ここで太陽スイッチを点灯させると三角のカギが出る。三角のカギを使ってマップ5へ向かい、やはり太陽スイッチを点灯させる。これでマップ8の格子戸が開くので、そこからマップ6へ向かおう。ここで四角のカギを入手すればトラップ部屋に入れるようになる。

マップ6にある太陽スイッチは、4つ同時に点灯させることで宝箱が出現する。4つのスイッチの中央やや南よりに立ち、回転スプレッド系のフレームで弾を撃って、スイッチを点灯させよう。

5
赤リンゴ
6
銀貨
四角のカギ
H 16
E 1
命の果実
（一度取った後はミミック）
7
太陽の実
C 1
太陽樹の葉
8
D 1
9
赤リンゴ
赤リンゴ
赤リンゴ
B 1
F 13
四角のカギの扉
A 1
G 15
10
グラディウス

TRAP対策方法

邪魔な太陽ミラーは壊してしまおう

トラップ部屋に登場するのは、おなじみのアックスに加えてコカトリスが2体。太陽ミラーがあるのでコカトリスの石化光線が利用できそうに思えるが、ミラーの配置の都合上、アックスにはまず石化光線は当たらない。ミラーを残しておくと意外なところからコカトリスに攻撃されたりするので、さっさと壊してしまおう。

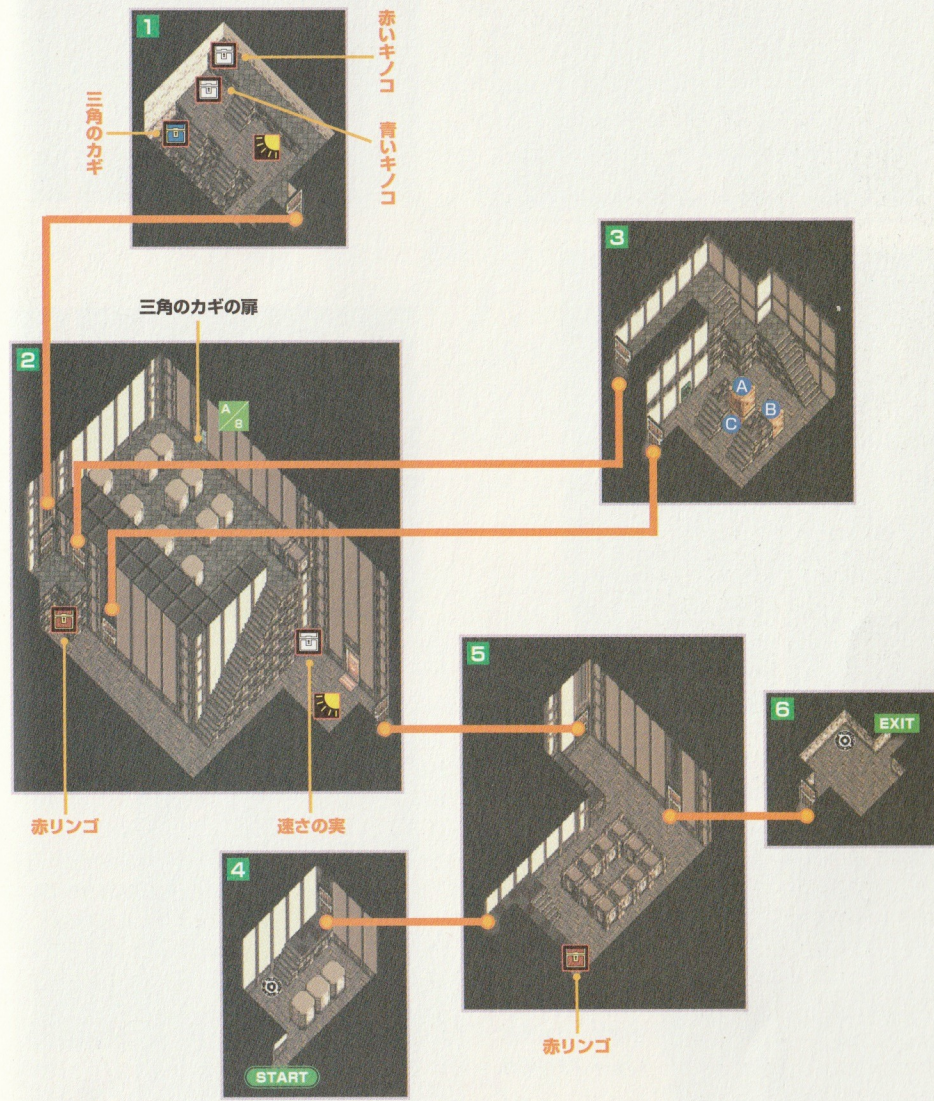
ここでは、背後から攻撃してまずコカトリスをマヒさせるといい。2体ともマヒさせておけば、落ち着いてアックスと戦うことができる。コカトリスがマヒから覚めそうになったら、追い撃ちしてマヒ状態を維持しつつ、アックスを倒してからコカトリスにとどめを刺そう。

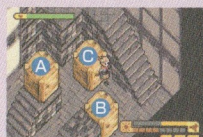
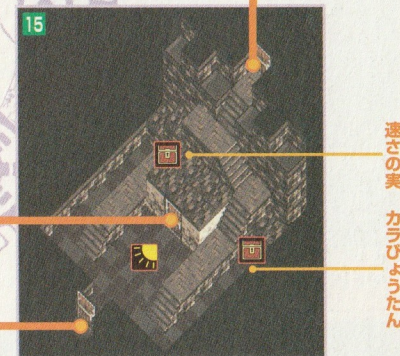
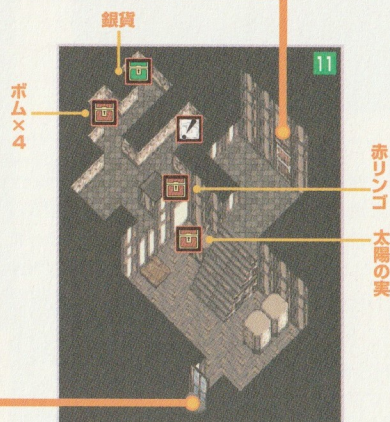
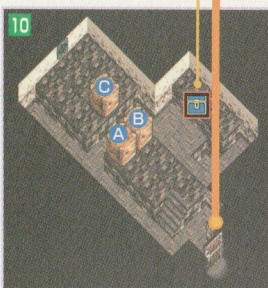
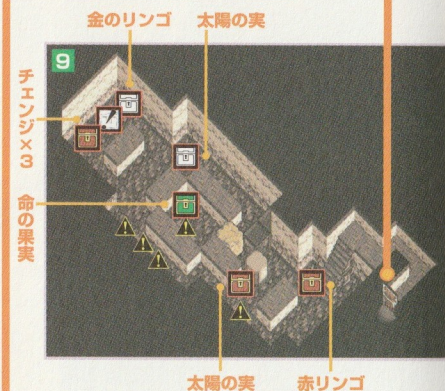
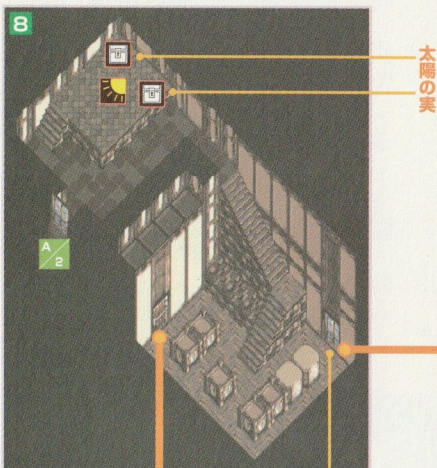
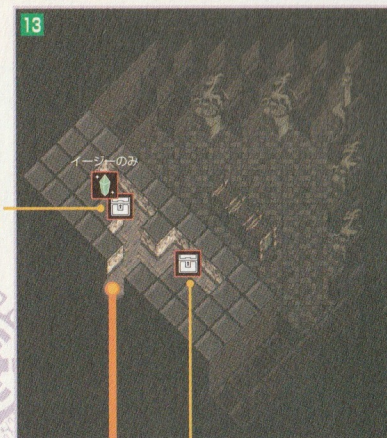
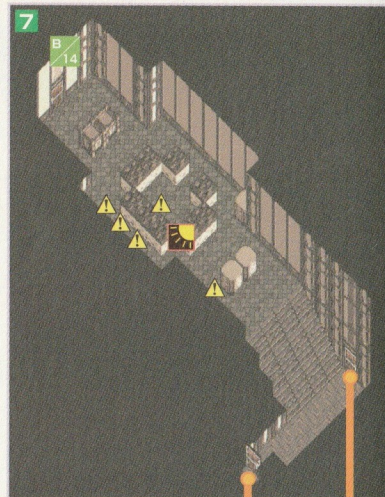
◀コカトリスをマヒさせてしまえば、相手はアックスのみ。戦いは断然楽になる。

闇の棲家（やみのすみか）

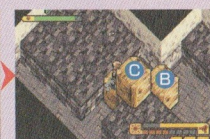
立体的で複雑なマップ構成を把握することから始めよう！

入手太陽銃パーツ：なし	－	オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム					
		RANK A	赤リンゴ×5	RANK B−	バナナ×3
		RANK A−	太陽の実×3	RANK C+	青リンゴ×6
RANK S	ライジングサン×1	RANK B+	赤リンゴ×3	RANK C	しのびの実×3
RANK A+	太陽の実×5	RANK B	速さの実×3	RANK C−	赤いキノコ×1

木箱を2段に積もう

マップ3では、階段の上の通路を完成させるために木箱を2つ、縦に積み上げる必要がある。まずはⒶを西に動かし、その下のⒸを通路の1段目としよう。Ⓑをその隣に移動させ、Ⓐを北へ2回押すと通路の完成だ。

◀手順はこの連続写真のとおり。失敗したら一度部屋を出てやり直そう。

奥の木箱をうまく使う

マップ10では、木箱で北にある段差までの通路を作らなくてはならない。まずはⒶを西に押し、すき間に落とし込もう。続いてⒷを北に押し、通路の1マス目を作る。その後Ⓐを1マス北に移動させ、Ⓒを押しながら西の段差に移動。今度はⒸを東に押していこう。あとはⒸを北側のⒷの先に落とし込めば完成だ。これで宝箱から四角のカギが入手できる。

Ⓐを1マス北に移動させるのがポイントだ。

Ⓒを1マス押しながら西に移動し、その後東へと戻ろう。

TRAP対策方法

ダッシュ縦斬りをかわせ

このトラップ部屋で戦うことになるブラックアーマーにはダッシュ縦斬りという強力な攻撃があり、油断しているとライフを減らされてしまう。基本的に逃げに徹して、落ち着いてアーマーの動きを見よう。そして、ダッシュ縦斬りを空振りしたときや盾を構えたときなど、アーマーがスキを見せた際に背後から近寄り、攻撃を仕掛けていくといい。

ブラックアーマーのダッシュ縦斬りをかわしたら、攻撃のチャンスだ！

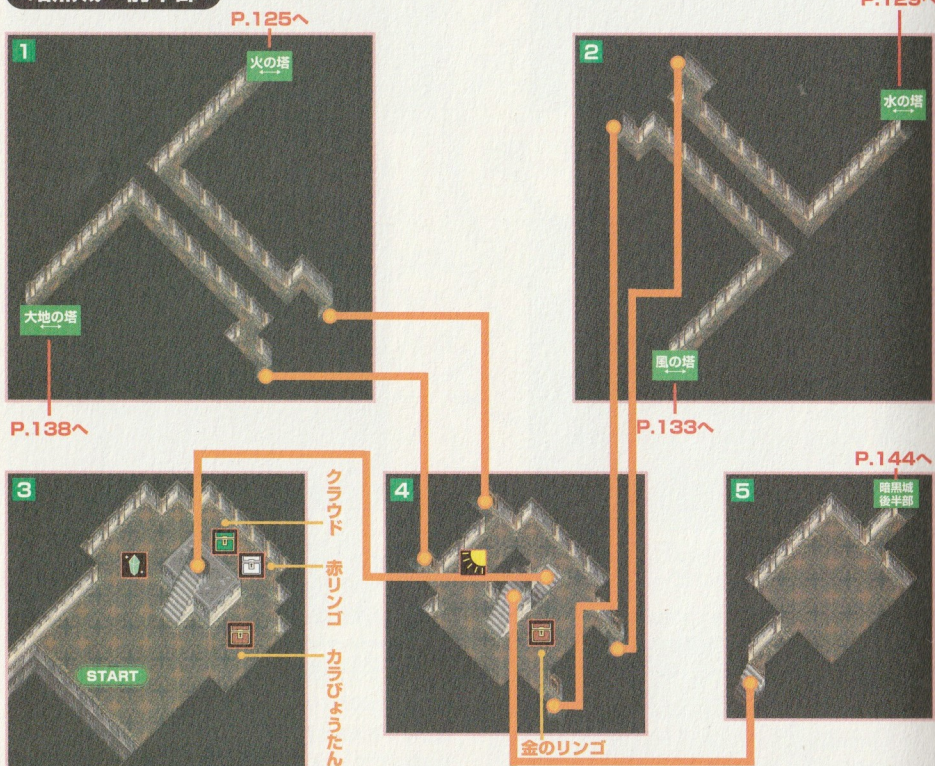
Immortal map 28

暗黒城（あんこくじょう）

闇の総本山となる暗黒の城。4つの塔、そして闇の主がジャンゴを待ち受ける。

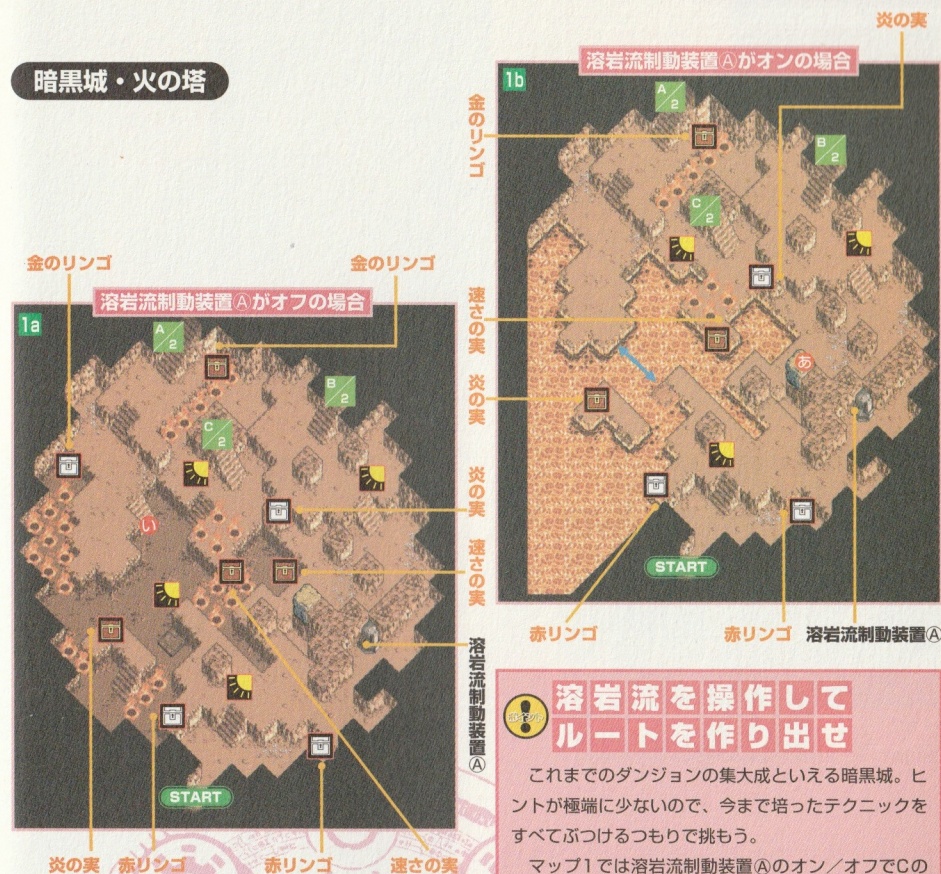
入手太陽銃パーツ：**クラウド、クイント**　オススメ太陽ゲージ量

クリア後のアイテム			
RANK S	復活の果実×3	RANK B+	ライジングサン×3
		RANK B	がまんの実×3
		RANK B−	フラッシュ×3
RANK A+	復活の果実×1	RANK C+	金のリンゴ×5
RANK A	いやしの果実×3	RANK C	バナナ×10
RANK A−	呪いのカボチャ×2	RANK C−	速さの実×10

暗黒城・前半部

4つの封印は塔をクリアすることで破壊できる

マップ5にある4つの封印は、そのままでは絶対に通過することができない。暗黒城内部の火の塔、水の塔、風の塔、大地の塔をすべてクリアしないと封印が解除されないのだ。ちなみに、クリアした塔へは、地上の暗黒魔法陣から行ける。

◀塔をクリアする度に封印解除される。

暗黒城・火の塔

溶岩流を操作してルートを作り出せ

これまでのダンジョンの集大成といえる暗黒城。ヒントが極端に少ないので、今まで培ったテクニックをすべてぶつけるつもりで挑もう。

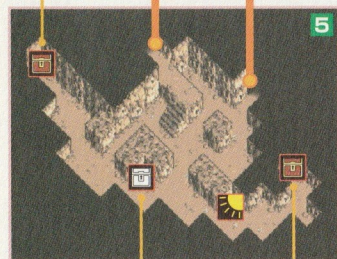
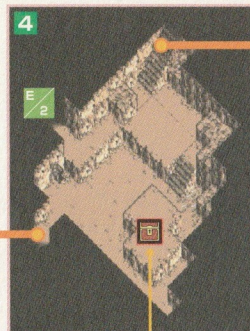
マップ1では溶岩流制動装置Ⓐのオン／オフでCの階段へのルートを確保する。装置Ⓐをオンにして溶岩の水位を上げ、あの地点に行って岩ブロックを落とし、再び装置Ⓐをオフにして溶岩の水位を下げ、いから下を通ってCの階段へ。フロストのレンズで火炎弾を消火しながら、宝箱も回収しておこう。

▲フロストのレンズを装備しないと先には進めない。どんどんスプレッドを撃って邪魔な火炎弾を鎮火しよう。

28 暗黒城

3
D/2
太陽スイッチ
太陽スイッチ

4
E/2
フラッシュ×2

5
速さの実
やせがまんの実
太陽の実

6
F/8
スキャン×3
太陽の実
速さの実
倍速ニンジン
赤リンゴ
ボム×3

7
金のリンゴ
青いキノコ

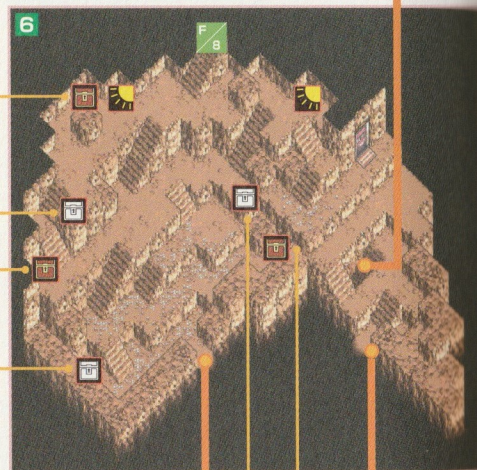
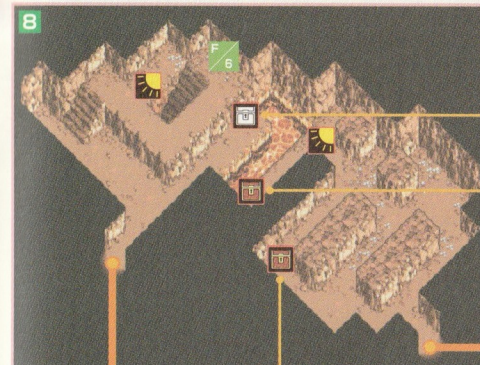
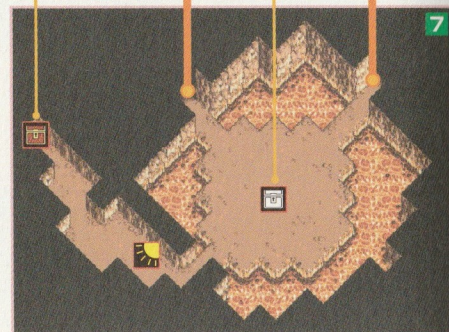
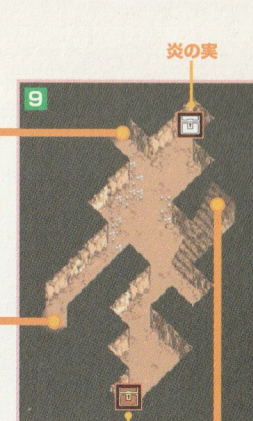
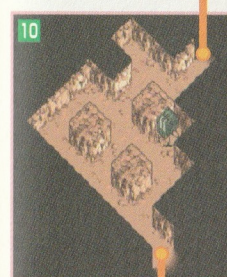
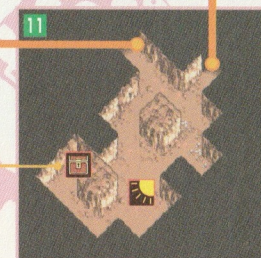
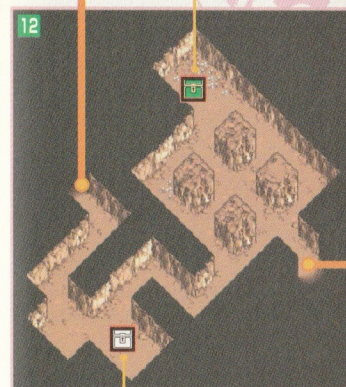
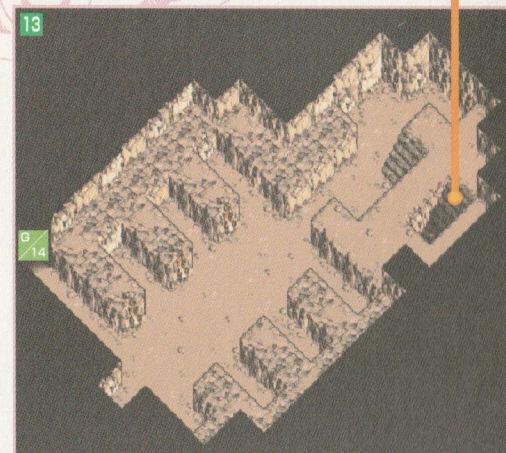
8
F/6
金のリンゴ
スキャン×2
しのびの実

9
炎の実
太陽の実

10

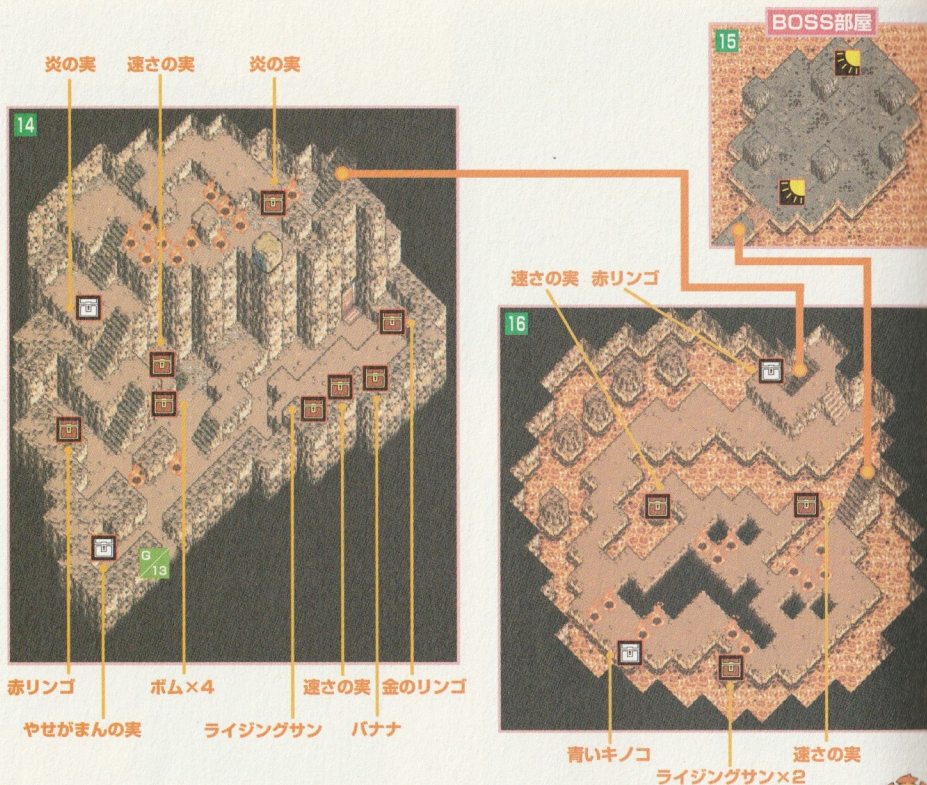
11
カラびょうたん

12
命の果実
倍速ニンジン

13
G/14

ポイント 移動距離の長さが特徴

とにかく移動距離が長いのがこのエリアの特徴。敵もアイアンゴーレムを始め、強力な相手がそろい踏みなので、慎重に対処しよう。また、見えない宝箱が多いので、スキャンのグレネードを使うといい。マップ3にある太陽スイッチは二つとも床の上げ下げを行う。太陽銃で撃ち、ルートを確保しよう。マップ12、13では、太陽センサーを隠して噴出火炎の出るタイミングを遅らせるといい。マップ16も同様に隠すと非常に楽だ。

▲マップ16では太陽センサーが多いほど強風が吹き荒れる。

▲ここは落ちたら即死。センサーを隠して進もう。

イモータル対策方法

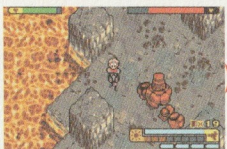
溶岩へ落とすのが最良の戦法だ

ムスペルは火吹山で出現したときより攻撃が強力になっており、前にも増して強敵となっている。太陽銃フレームはヘビーショット系、レンズはフロストがお勧め。攻略法自体は変化がなく、転がりを待って溶岩に叩き落とす戦法がとても有効だ。ただし、溶岩に落ちそうになり、腕をぐるぐる回しているムスペルが突如としてバックジャンプで反撃してくるので（耐久値が半分以下の場合）、後方から正確にヘビーショットを放ち、反撃の機会を与えずに溶岩に落とすようにしたい。溶岩から復帰したムスペルは一瞬だけ体が赤くなるが、そのときフロスト属性の攻撃をすると大きなダメージを与えられる。追い打ちとして積極的に狙っていこう。なお、攻撃が少しでも遅れると効果がない。

▶岩石落としはムスペルの周囲に爆炎が発生するようになった。接近戦は危険だ。

◀バックジャンプは暗黒城戦での特技。端に追いつめても油断はできない。

▲転がりを直前回避した後に、変な角度から攻撃すると……。

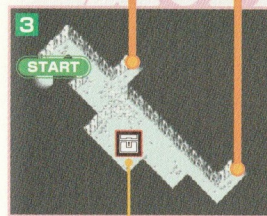
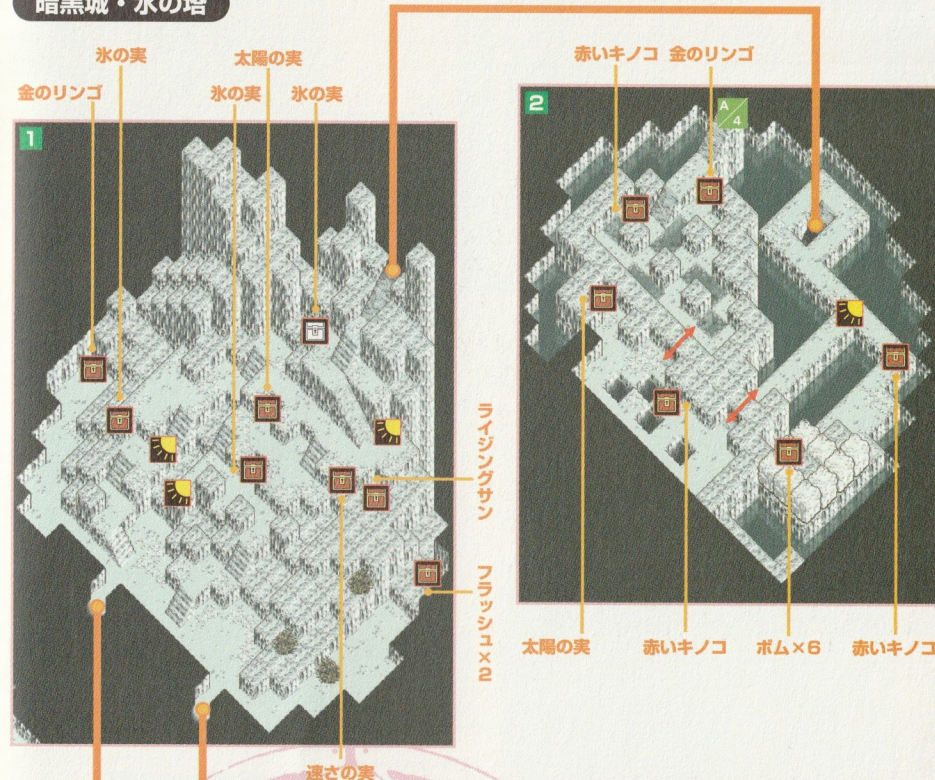
▲立ち直ってしまう。正確に後方からヘビーショットを撃とう。

▲溶岩からの復帰後に短時間ムスペルの体が赤くなる。

▲フロスト属性の攻撃が効くので、すかさず撃とう。

暗黒城・水の塔

1
金のリンゴ
氷の実
太陽の実
氷の実
氷の実
ライジングサン
フラッシュ×2
速さの実

2
赤いキノコ
金のリンゴ
太陽の実
赤いキノコ
ボム×6
赤いキノコ

3
START
氷の実

氷ブロックを使って進もう

マップ6と9では、氷ブロックを利用しないと次の部屋に進むことができない。まずマップ6では、氷ブロックを北に押し、外周をぐるっと1周して氷ブロックの元まで戻り、今度は西から押そう。あとはそのまま北→東→南と進めば、氷ブロックが壁になってジャンゴを止めてくれるので、次の部屋に進める。

マップ9では、2つ並んだ氷ブロックのうち、北側の1つだけを溶かそう。あとは北側の壁沿いに一番西まで移動した後に南に滑ってくれば、残った方のブロックが壁となって、ジャンゴを止めてくれる。そして東に向かえばマップ9を抜けられる。

◀マップ6のこの氷ブロックは、北→東の順に押す。

◀マップ9では、2つあるうちの北側の氷ブロックだけを溶かそう。

28 暗黒城

4

速さの実
スキャン×4

5

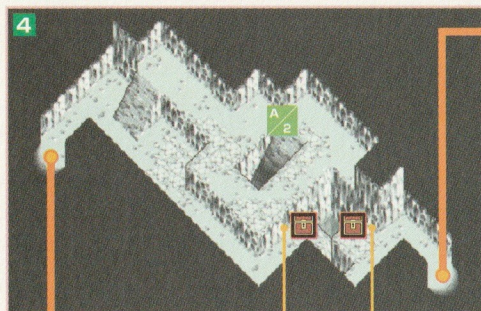
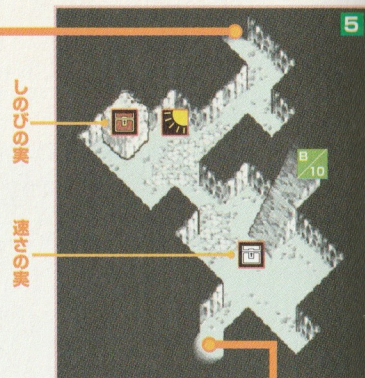
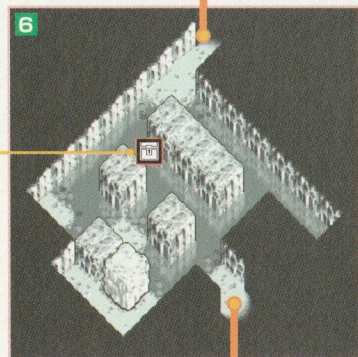
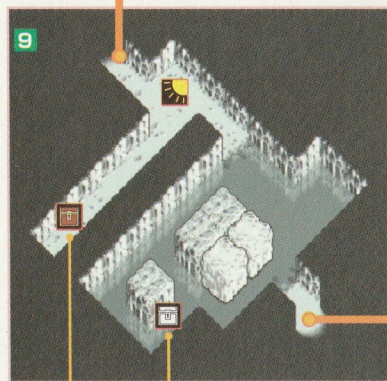
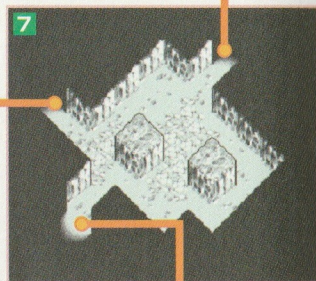
しのびの実
速さの実

6

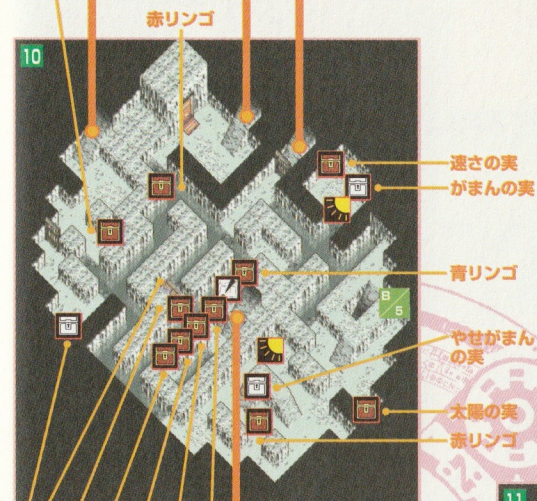
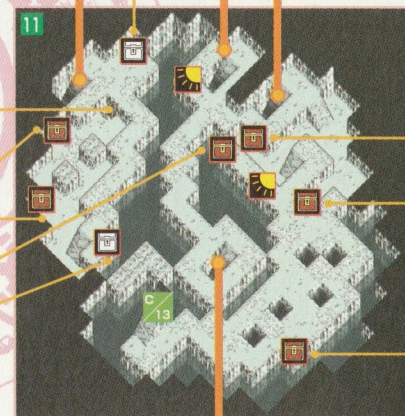
太陽の実

7

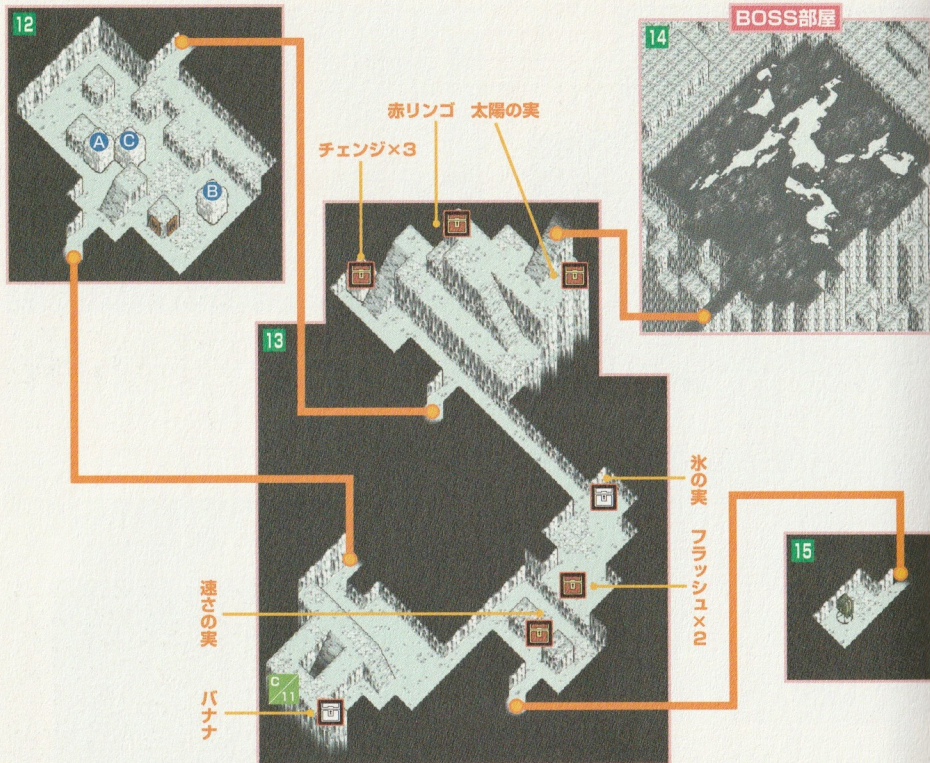
8

9

赤リンゴ
がまんの実

壁を叩いてボクを呼べ

マップ10と11は、2つで1セットと考えると攻略しやすい。まずはマップ11の南西にあるレバーを押そう。これでマップ10の南西にある格子戸が開き、先に進める。次に、北西の坂からマップ11に入ったら、道なりに進んで坂を降り、マップ10へ。坂を降りきったらそこで壁を叩き、東にいるボクを呼ぼう。その後重量スイッチの上に移動して、そこでも壁叩き。あとはまっすぐ北に向おう。ボクが重量スイッチに乗れば格子戸が開き、マップ11→13へと進めるのだ。

最後にして最大の難関の解き方はこれだ

氷ブロックを移動させ、通路を作るパズル。その中でも最難関といえるのが水の塔のマップ12だ。解法は右のとおり。どうしても解けない場合、部屋の中にある敗者のスイッチを使用すると進むことができる。

▲まずⒶを北→東→南の順に動かす。続いてⒸを東へ移動させ、Ⓐとくっつける。その後Ⓑを西→南→東の順に移動させ、東からⒶ、Ⓒ、Ⓑの順に一列に並べる。後はⒸを北、Ⓐを西に動かせば通路の完成だ。

イモータル対策方法

氷槍による攻撃と防御に注意しろ！

氷のガーディアン・ガルムとの2度目の戦い。氷ブロックをぶつけてダメージを与えるという基本的な戦い方は前回と同様だが、新たに加わった氷槍を使った攻撃と防御には注意が必要だ。氷槍による攻撃はまっすぐな軌道の飛び道具。ガルムに対して左右に動くと簡単に回避できる。

特に問題となるのが氷槍による防御で、バースト攻撃後にガルムの周りを回るように氷槍を発生させ、飛ばした氷ブロックを破壊してしまうのだ。バースト攻撃を避けた後は、氷槍の動きをよく見て、すき間を狙って氷ブロックをぶつけてやるといい。

なお、バースト攻撃時に盾として利用できる氷ブロックの数が、前回戦ったときより減っているので注意しよう。

▶アイスブレスをくらうと移動力が落ちる。✚ボタンをガチャガチャやって氷を振り落とそう。

◀グレネードのスキャンを使えば、消えていたガルムが見えるようになるのだ！

▲バースト攻撃を避けたら敵の状態をよく見て、氷槍が行き過ぎてからガルムにブロックをぶつけよう。

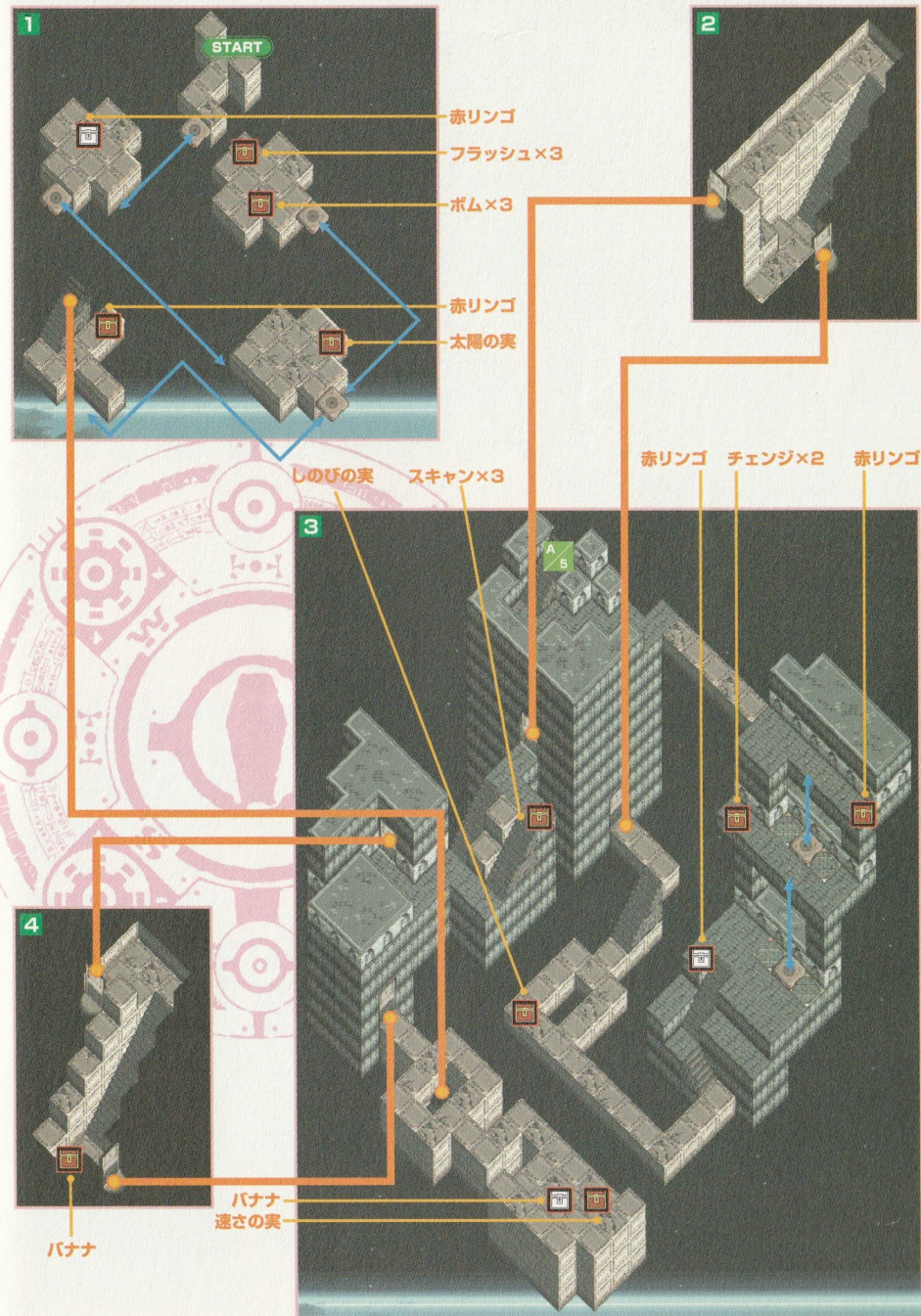
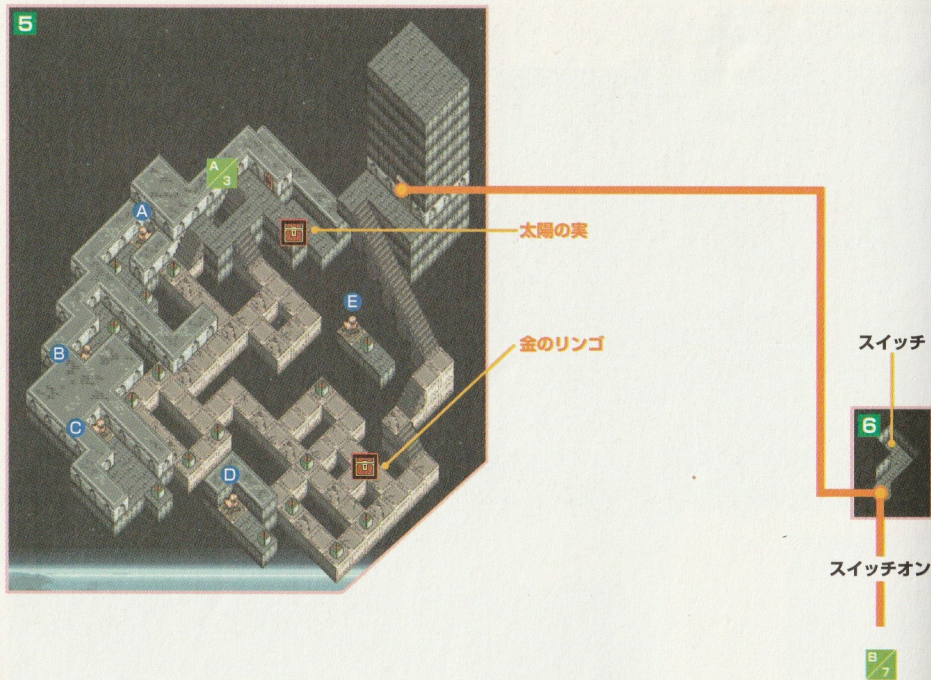
▲ガルムが動きを止めたら要注意。氷槍が連続して飛んでくる前兆だ。槍の動きをよく見て、左右に避けよう。

暗黒城・風の塔

1
START
赤リンゴ
フラッシュ×3
ボム×3
赤リンゴ
太陽の実

2

3
A 5
しのびの実
スキャン×3
赤リンゴ
チェンジ×2
赤リンゴ
バナナ
速さの実

4
バナナ

5つのコカトリスの像に石化光線を当てよう

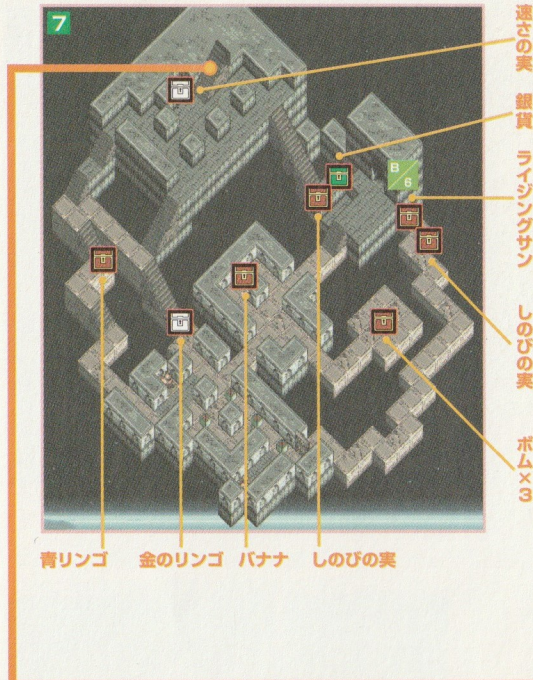
マップ5では、A～Eの5つあるコカトリスの像すべてに、敵のコカトリスが吐く石化光線を当てることで次の部屋に続く格子戸を開くことができる。像に石化光線を当てる方法は以下のとおり。

▲Aは太陽ミラーを1回動かし、壁を叩いてコカトリスを呼んで石化光線を吐かせる。

▲Bは手前の太陽ミラーを破壊し、ここで壁を叩いてコカトリスを呼ぶ。

▲Cはマップの西側からコカトリスを誘導し、石化光線を吐かせる。

▲Dは壁を叩いて東側からコカトリスを呼び、石化光線を吐かせればOK。

▲Eはここで太陽ミラーを1つ壊し、南側からコカトリスを誘導してこよう。

今度は石化光線を像から像へ導こう

マップ7では、コカトリス像が放つ石化光線をもう1つのコカトリス像まで導けば、しのびの実やライジングサンの入った宝箱の元へと通じる格子戸を開くことができる。この場合、3つ並んだ太陽ミラーのうち真ん中が邪魔になるので、壊してしまおう。あとはコの字を描くように石化光線を誘導してやればいい。これで格子戸が開く。

◀このコカトリス像が放つ石化光線を誘導して…。

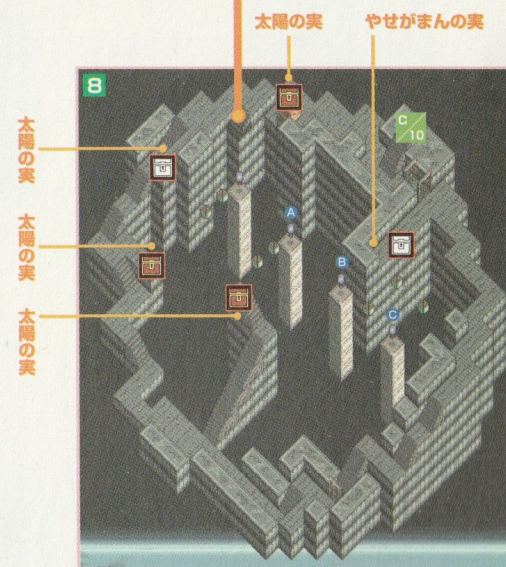
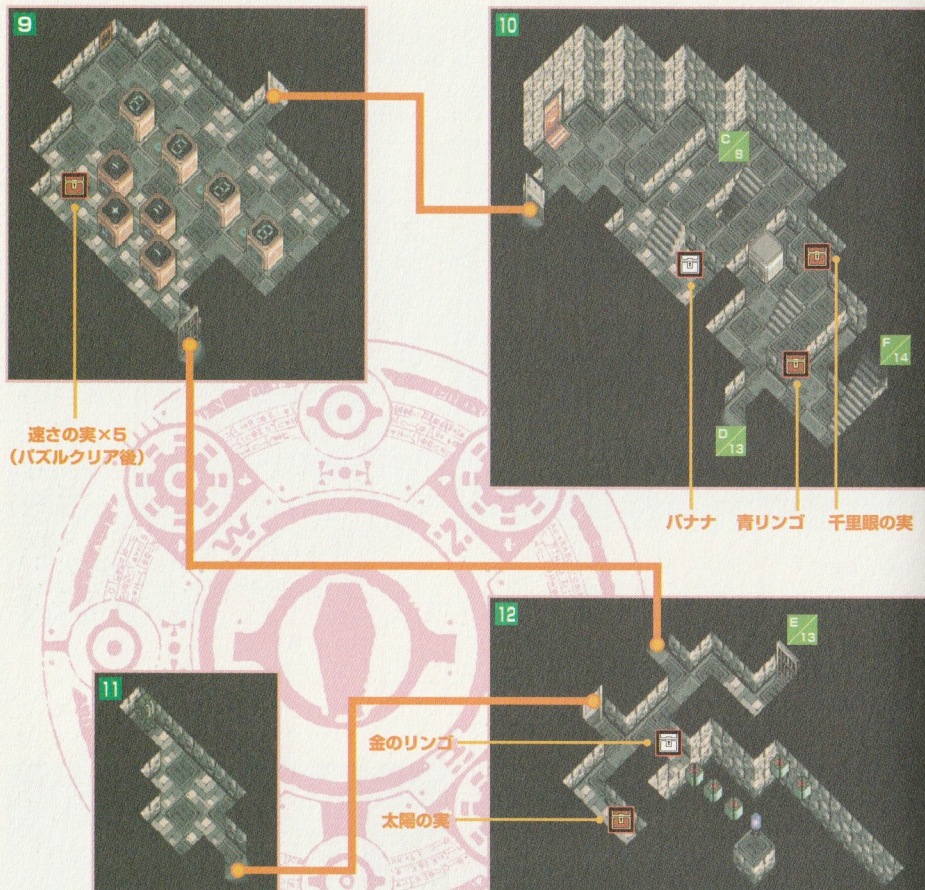
▶ここまで導けばOK。通路を北に進んで宝箱をゲットだ。

太陽スイッチを撃ちながら進もう

マップ8では、合計3回太陽スイッチを撃ち、3つの格子戸を開けて進んでいくことになる。それぞれの太陽スイッチの点灯方法は以下のとおりだ。なお、太陽スイッチを撃つときは、ダガーなど連射できるフレームに変えよう。

◀Aは、動く太陽ミラーのすき間を狙って作動させよう。

▶Bはこの位置から太陽ミラーでコの字に反射させて狙おう。

◀Cの太陽スイッチはここから1回反射させればバッチリ狙える。

同じ方向から2回石化光線を撃たせよう

マップ13では、まずは壁叩きを使って、マップの西側からコカトリスを誘導して石化光線を撃たせよう。これをうまく太陽ミラーに当てて、北側のコカトリス像にぶつける。これが成功したら、今度は南側にある太陽ミラーを壊してしまおう。これで前回と同様に西側から石化光線を撃たせれば、もう1つのコカトリス像にまっすぐ当てることができる。これで格子戸が開き、先に進めるようになる。

▲まずは北側のコカトリス像に石化光線を当てることからはじめる。太陽ミラーの向きを調節して石化光線をうまく導こう。これが成功したら太陽ミラーを1つ壊し、同じ方法を繰り返せばOKだ。

逆転の発想でのりきれ

マップ9の算術パズルは、クリアしないと格子戸が開かない。だが、6、5、2、8の4つの数字では、どうやっても正しい形に数式が組めないのだ。そこでヒント。＋、÷、×、＝という記号は逆さまから見ても同じ。そしてデジタル数字には、逆さまに見ても正しく数字に見えるものがある。例えば8は上下どちらから見ても8。意外にも2と5もそれぞれ、逆さまから見ても同じ数字になる。なら、6を逆から見てみると…？（算術パズルの解答はP.138の欄外にあり）

イモータル対策方法　太陽ミラーをうまく使って石化光線を撃ち返せ！

カーミラに対しては、カーミラ自身が放つ石化光線がもっとも有効な攻撃となる。前回戦ったときと同様に、太陽ミラーの向きをうまく調整して、石化光線を撃ち返してやろう。ただし、攻撃力が段違いなので、太陽ミラーの向きを間違えて自分が石化光線を受けてしまわないように、前回以上に注意する必要がある。

また、カーミラの尻尾攻撃もパワーアップしている。カーミラが画面外に消えた後、前回は尻尾叩きつけ→尻尾突きという連携だったのが、尻尾叩きつけ→尻尾振り→尻尾突きに変化しているのだ。攻撃力が高いので、尻尾叩きつけを避けた後も油断せず、離れて様子を見よう。

◀尻尾叩きつけの後に尻尾振り攻撃がくる。攻撃範囲が意外に広いので要注意。

▶尻尾突き攻撃の後はダメージを与えるチャンス。ソード系のスプレッド攻撃を狙おう。

▲石化光線がきたら、ルートを読んで太陽ミラーの向きを調整しよう。

▲石化光線がカーミラの顔か尻尾に当たるとダメージを与えられる。

▲石化光線のルートがどうしても見切れなければ、太陽ミラーを破壊して避けるという手も。

暗黒城・大地の塔

28 暗黒城

2 丸いカギ

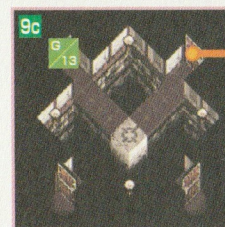
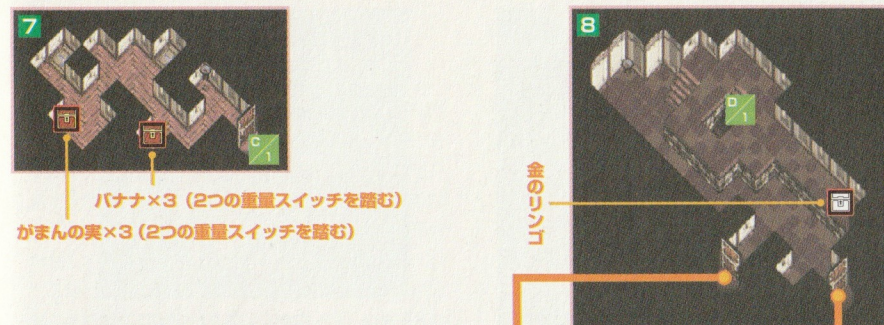
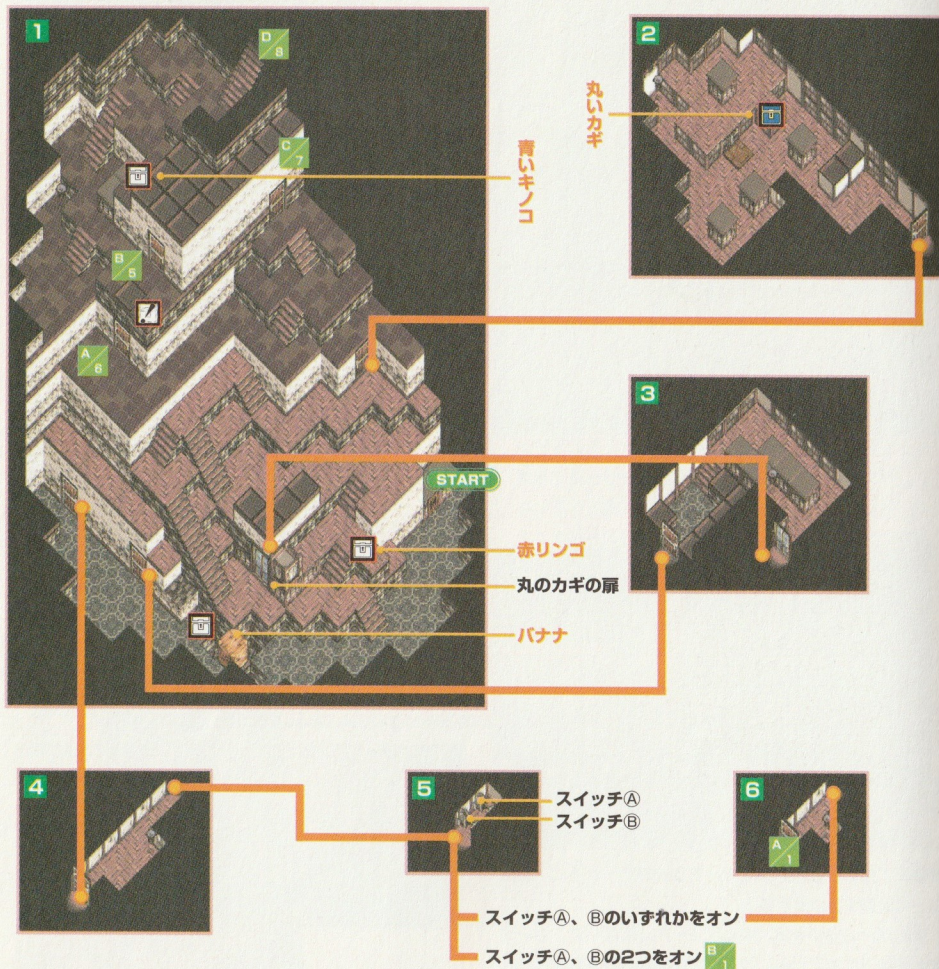
3

4

5 スイッチⒶ スイッチⒷ

6

スイッチⒶ、Ⓑのいずれかをオン

スイッチⒶ、Ⓑの2つをオン

スイッチがオンになっている数によりルートが変化

視界が狭いのが特徴のダンジョン。スタート地点にあるヒントパネルは後の重要なヒントになる。マップ5にあるスイッチA、Bはどちらか片方をオンにした場合と、両方をオンにした場合で行き先が変化する。まず、丸いカギを入手し、青い扉を開けてマップ5に向かおう。ここで両方のスイッチを押せば先に進める。マップ7のアイテムを無視するなら両方をオンでよい。

▲マップ7で2つの重量スイッチを踏むとがまんの実とバナナが入手できる。ルナのレンズを装備し、ヘビーショットでボクを重量スイッチの上に吹き飛ばそう。

P.136の答え「6=5+2÷8」

7 バナナ×3（2つの重量スイッチを踏む）
がまんの実×3（2つの重量スイッチを踏む）

8 金のリンゴ

9a スイッチⒸの数字が3

9b スイッチⒸの数字が6

9c スイッチⒸの数字が9

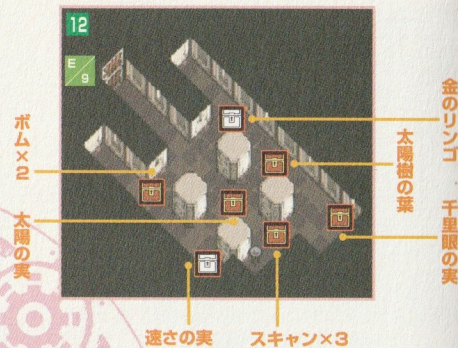
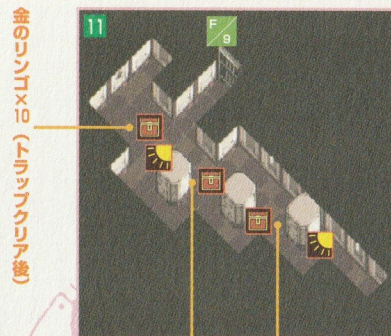
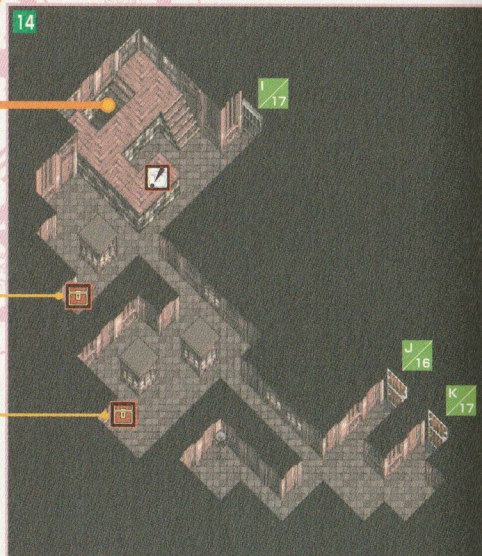
9d 他の数字

10 スイッチⒸ

スイッチCの数字

マップ10のスイッチCはオンにすると対応した数字が光る。この数字によってマップ9が変化するので、目的に応じて数字を変えよう。

数字の合計数が3ならアイテムが多くある部屋、6ならトラップ部屋、9なら先に進むルート、それ以外の数字なら行き止まりだ。

◀先に進むだけならスイッチCの数字の和は9にすること。

アイテムを大量に入手できる部屋があるのだ

マップ11は、マップ10のスイッチCの数字の和を6にすると行ける部屋。トラップ部屋なので出現する敵を倒さないとアイテムは入手できないが、金のリンゴが大量に出現するなど、その報酬は苦労に見合うだけの価値がある。特に太陽の実はラスボス戦で大いに役立つので、できるだけ多く持っていたい。天窓もあるため、太陽銃ゲージがなくなってゲームオーバーという最悪のケースに陥ることもない。

マップ12は同じくスイッチCの数字の和を3にした場合に行ける部屋。こちらはノーリスクでアイテムが手に入るので、必ず訪れておきたい。

▲トラップ部屋は狭く、戦いにくい。ボムを使うといい。

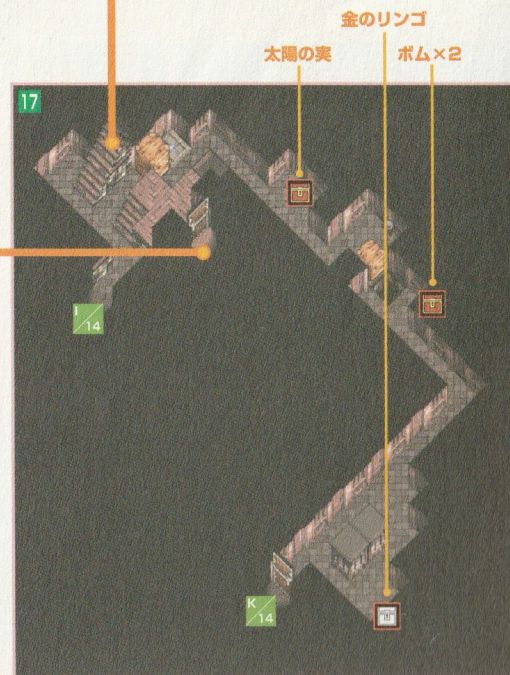
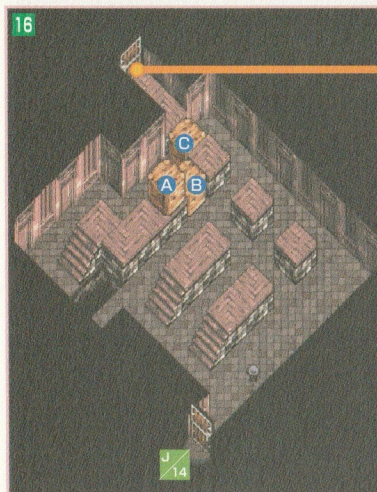
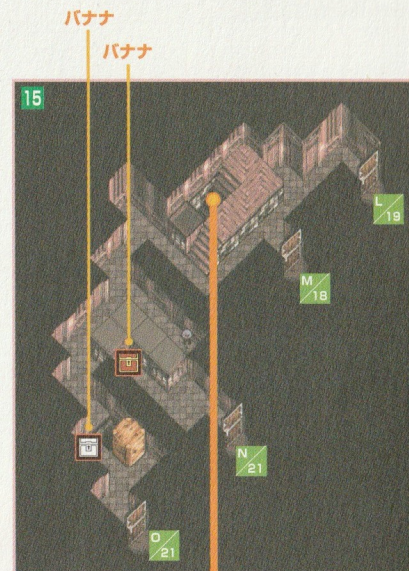
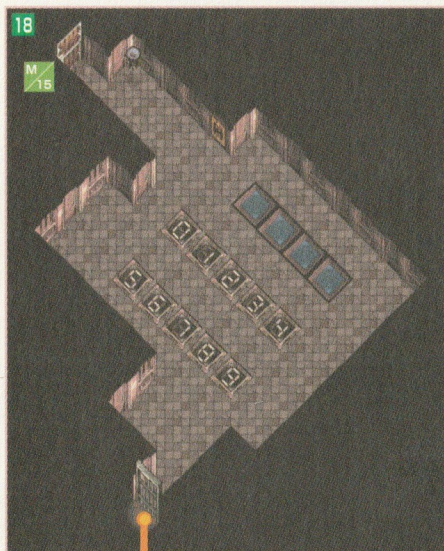
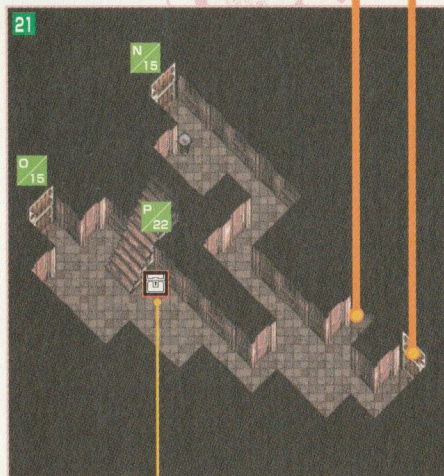
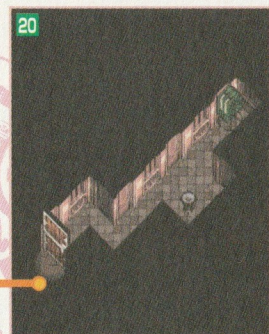
▲倒せば、大量のアイテムが手に入る。どれもうれしい品だ。

木箱の押し方にひと工夫つけよう

マップ16では木箱を押してルートを作らないと先へ進めないが、ここのパズルはそれほど難しくない。まず最初に、Bの木箱を破壊する。太陽銃のレンズをフレイムかクラウドに変更しておこう。次に部屋の西から階段を上がり、Aの木箱を階下に落とそう。通路が完成し、先に進めるようになる。

このあたりのエリアにもアイテムが豊富にあるので、忘れずにすべて回収したい。この塔のボス、伯爵は強いのでグレネード&回復アイテムはできるだけ多く持ちたいのだ。

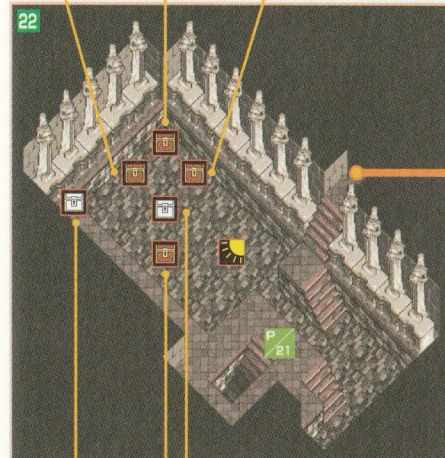
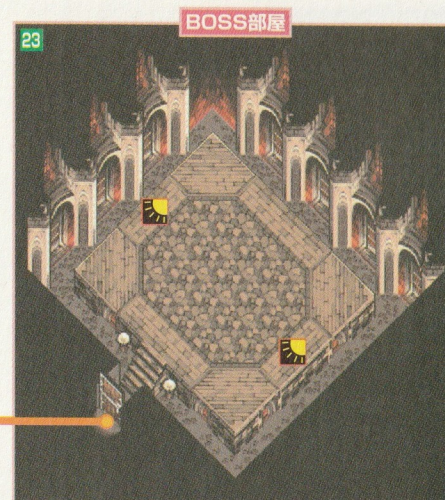
◀太陽銃のレンズをフレイムに変更し、Bの木箱を破壊する。その後、Aの木箱を落とす。

▶Cの木箱は最後まで動かさない。これでルート完成だ。

パスワードのヒントはスタート地点にも存在

マップ18では4ケタのパスワードを入力（床のパネルを踏む）することで格子戸が開く。しかし、大地の塔のスタート地点にあったヒントパネルの数字をそのまま入力しても正解にはならない。

なお、入力を何度も間違えるとスタート地点のヒントが変化する。ヒントは「答えは刻一刻と変化する」ということ。見事正解を導きだせれば、次の部屋へと進むことができる。

◀床のパネルを踏んで、4ケタのパスワードを入力していく。

▶正解だと格子戸が開く。答えはその時々で違うのだ。

イモータル対策方法　天窓を利用して伯爵の攻撃を防ぐんだ！

大地の塔のボスは伯爵。今回の伯爵はスパイダー召喚という新しい攻撃を使ううえ、一番嫌な吸血攻撃を常時狙う強敵だ。この部屋の天窓はジャンゴが入ろうとすると消えて、反対側に移動する。そこで、センサーを隠して天窓の下に行き、その後に太陽光を当てれば中に入りチャージすることができる。伯爵は吸血攻撃の際に天窓を避けるため、これを盾に戦うことも可能。しかも、工夫すれば前と同じように伯爵を天窓で焼くこともできる。

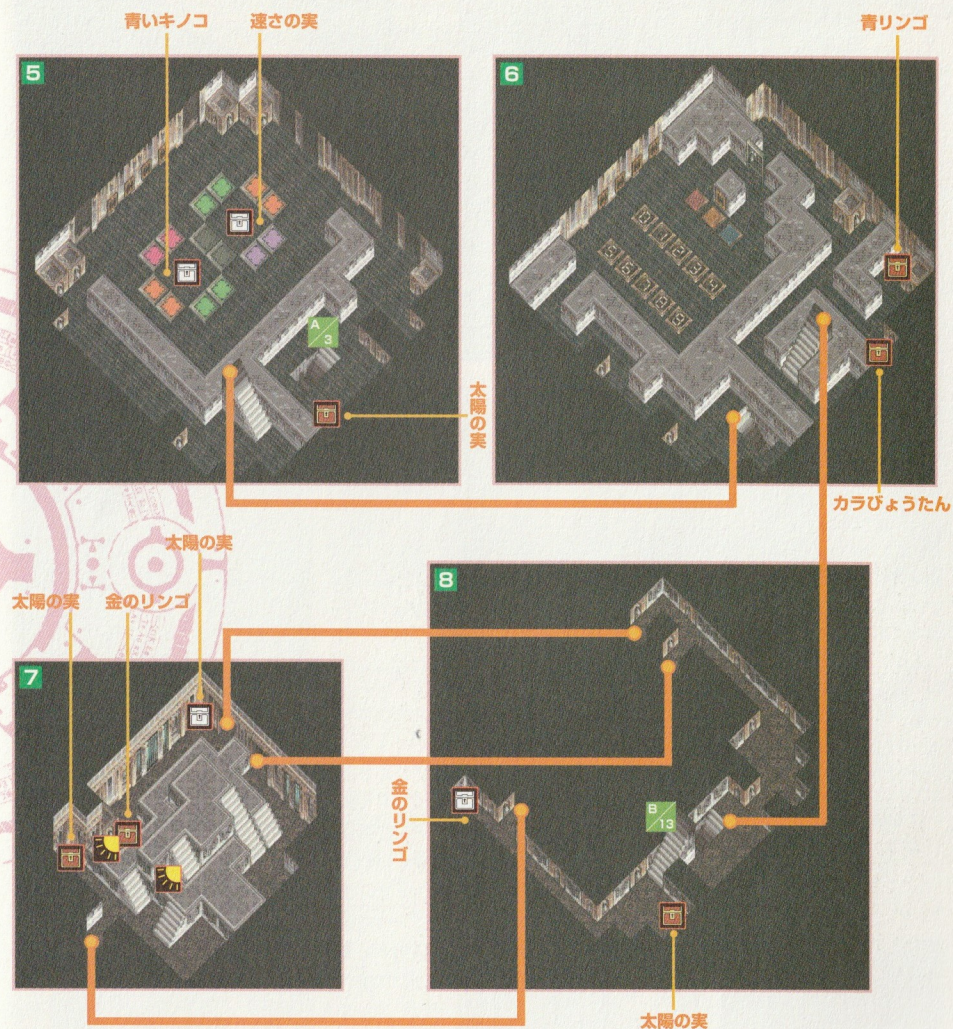
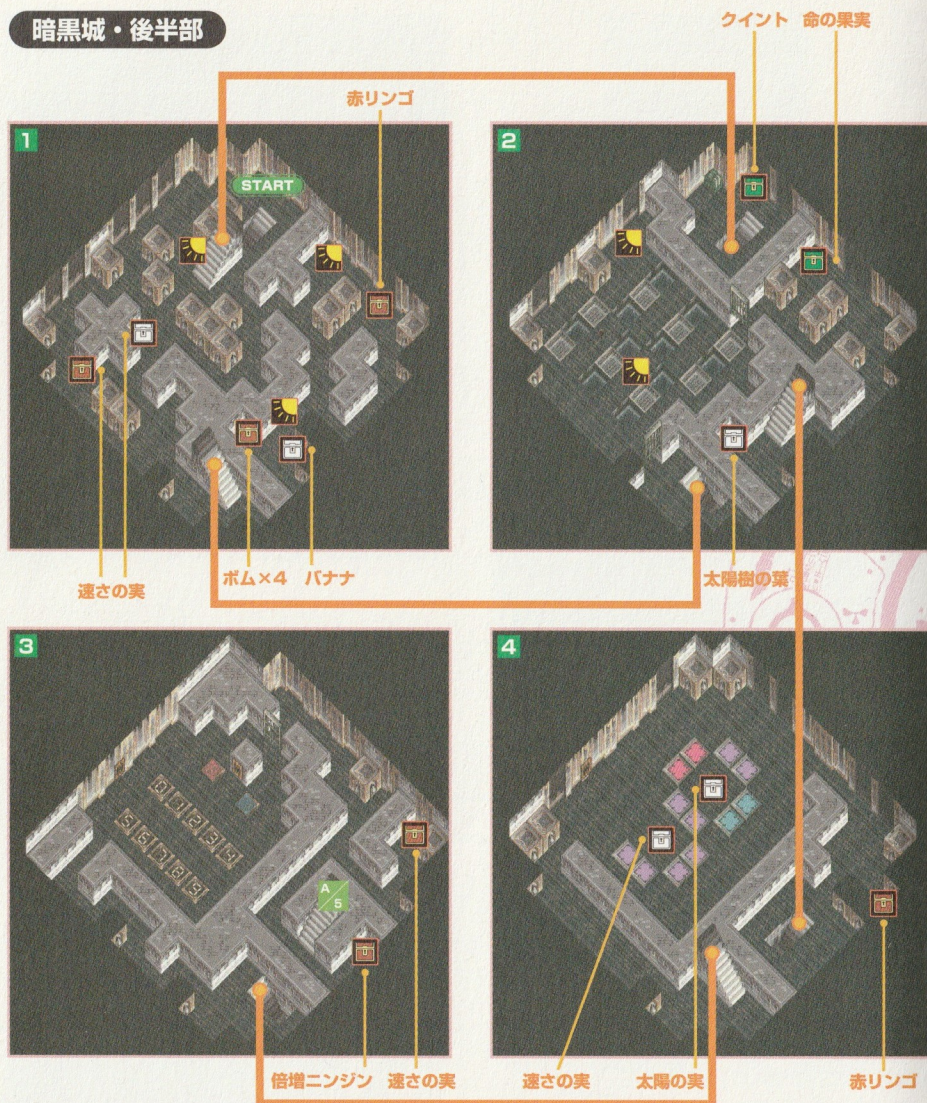
それでも、逃げる天窓のせいで太陽チャージしにくいので、太陽銃の無駄撃ちは厳禁だ。ソードアタックを1発1発確実にはじき返すなど、慎重にプレイしよう。

◀血槍攻撃は相変わらず攻撃範囲が広い。十分に間合いを取って避けるように。

▶今回はスパイダーを召喚してくる。倒さないといつまでもマップ上に残ってしまう。

▲伯爵は天窓を回避するが、太陽センサーを隠して吸血攻撃を待ち、突進を見てセンサーを解放すれば伯爵に天窓の光を浴びせられる。

▲ソードをはじき返して伯爵にダメージを与える方法はもっとも確実。時間は少々かかるが、これも正攻法である。

暗黒城・後半部

レッド＋ブルー→パープルの意味を理解しよう

マップ4にある9の数字を形作るカラーパネルが、マップ3の格子戸を開けるためのヒントである。また、ヒントパネルには、「レッド＋ブルー→パープル」とある。実は、9という数字は、レッドの数字とブルーの数字が合成されたものなのである。それでは、もともとレッドとブルーがそれぞれ形作っていた数字は何だろうか？　マップ4を見ながら考えてみよう。

▲パープルのパネルには、レッドとブルーが含まれている。この理屈が分かれば、あとは形作られる数字を入力すればよい。

マップ18（P.142）の答え……現在の時刻（アイテム画面で確認可能）

こちらのパズルは応用編。3つの数字を入力せよ

マップ3と4のパズルの応用編。今回は8の形をしたカラーパネルがある。マップ6ではレッド、イエロー、ブルーの数字を入力しなければならない。ヒントは「レッド＋ブルー＋イエロー→ブラック」「イエロー＋ブルー→グリーン」「レッド＋イエロー→オレンジ」「レッド＋ブルー→パープル」。P.144のパズルと基本は一緒なので、正しい答えもすぐに導き出せるはずだ。

▲黒パネルは3つの色が含まれる。最初に、レッドが含まれていないパネルを、8の形をしたカラーパネルから除いて考えてみよう。

BOSS部屋

9

BOSS部屋

10

11

12

速さの実

やせがまんの実

太陽の実

倍増ニンジン

青リンゴ

金のリンゴ

やせがまんの実

金のリンゴ

復活の果実

13

ボム×3

チェンジ×2

銀貨

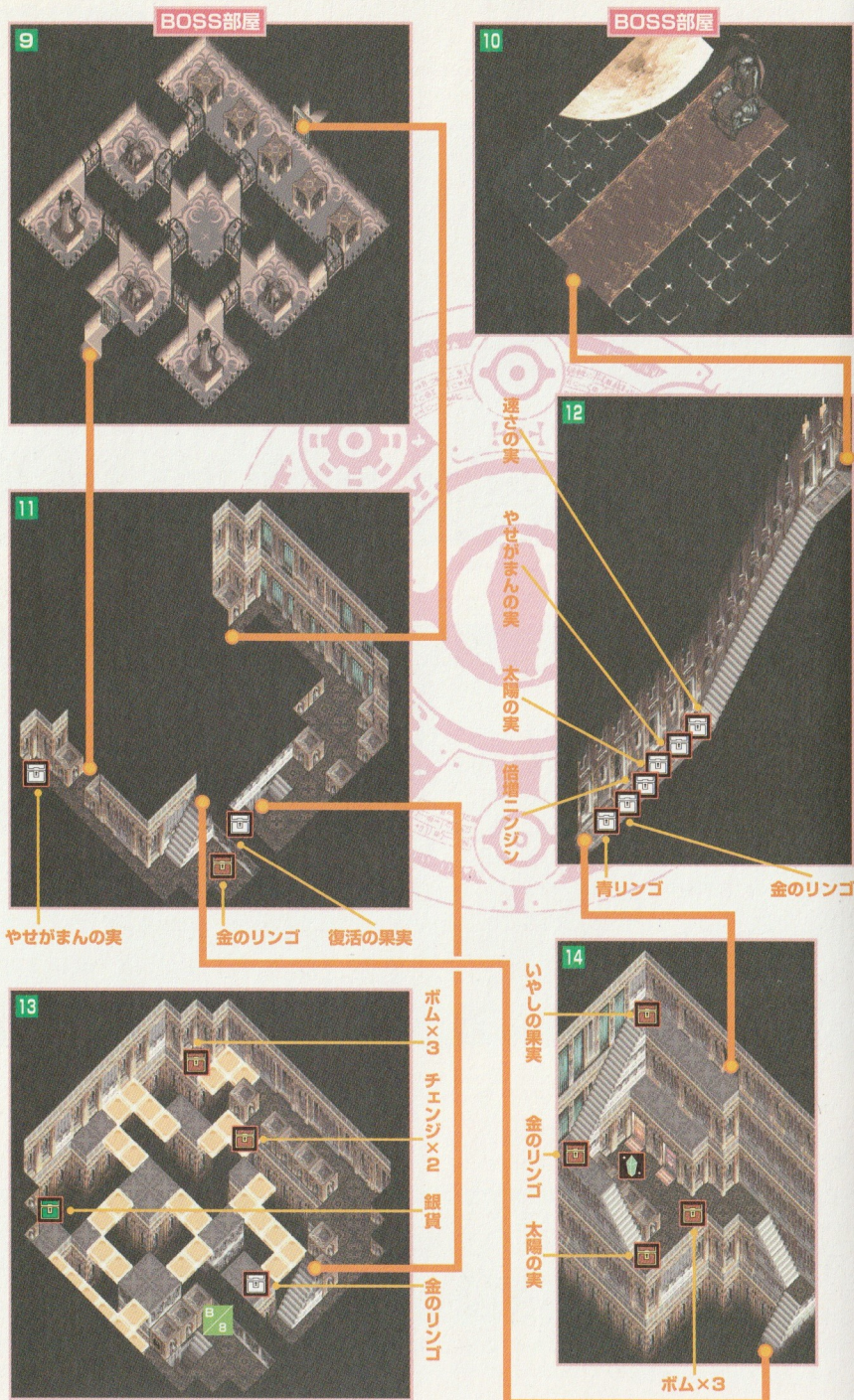
金のリンゴ

14

いやしの果実

金のリンゴ

太陽の実

ボム×3

マップ3の答え……レッドが5、ブルーが3。マップ6の答え……レッドが2、イエローが5、ブルーが4

サバタ対策方法　サバタを追いかけて背後から攻撃せよ！

サバタは暗黒銃を使いこなす強敵で、2回の強制戦闘がある。正面からの攻撃は受け付けないので、横や背後からの攻撃を徹底しよう。サバタは足が速く、なかなか追いつけないのが難点だが、速さの実でフォローできる。初回の戦闘はこれだけでOKだが、2回目の戦闘はサバタがブラックサンでフィールドを暗くするためかなり辛い。ライジングサンで対抗すれば明るくできるが、再びブラックサンを使われるので無意味だ。壁叩きでサバタをおびき寄せる手もあるが、攻撃範囲の広い暗黒銃グレネードを撃たれる場合が多く、即座に逃げないと爆風に巻き込まれてしまう。グレネードの弾道が見えたらすぐに広い方へ回避しよう。なお、2回目の戦闘ではソルのレンズが有効だ。

◀影分身は太陽ゲージがあるか、千里眼の実またはスキャン使用中なら本物と見分けがつく。

▶2戦目に使うジャンゴを吸い寄せるブラックホールは、太陽銃を一定以上撃ち込めば消すことができる。

▲サバタを追いかけて背後から撃つのが基本戦法。正面の攻撃は通用しない。

▲壁叩きでおびき寄せてもいいが、多用するとナイトメアを使ってくるので注意！

▲暗黒独楽は手が出しにくい。回転が遅くなったときに回転系スプレッドやボムで反撃だ。

イモータル対策方法　ジャンゴとサバタ、お前たち2人で決着をつけるんだ！

ヘルとの初戦はクイーンタイプとの戦い。おてんこさまが4つのジェネレーターを準備するまで耐えよう。弱点はもちろんソルだ。デッドセルをおてんこさまがくらったら暗黒粒子を太陽銃で撃ち、おてんこさまを救おう。パイルドライバーが起動したら、中央でBボタンを押しっぱなしでチャージ→離すで矢印の方向にワイルドパンチを放ち、ヘルを倒そう（制限時間あり）。次のイモータルタイプとはサバタとの共闘になる。ワイルドパンチを狙うのが基本だが、ヘルの4つの手によってチャージ中に攻撃される。先に手をすべて破壊すること。サバタがヘルの手につかまったら手を攻撃してサバタを救おう。ジャンゴがつかまれたら＋字ボタン左右連打で脱出だ。ヘルがジェネレーターを乗っ取ることがあるが、この状態でワイルドパンチを放つとヘルの体力が回復するので注意しよう。

◀最初はおてんこさまがパイルドライバーを起動するまでひたすら耐える。起動後はワイルドパンチで攻撃だ。

▶本番は2戦目から。ヘルの手につかまらないように手を破壊しよう。つかまっても、サバタが助けてくれることも。

▲ヘルの手は突っ込んでくる前兆があるので（手を後方に引く。つかみの場合は手を開く）、すかさず軸をずらして逃げよう。

▲ヘルの手を4つ破壊したらすぐに中央でBボタンチャージ。矢印がヘルの方向を向いたらBボタンを離してワイルドパンチを撃て！

蒼空の塔

入るたびに内部構造が変わり、さらに途中ではセーブができない特殊なダンジョン。その最上階では最強クラスの武器が手に入る。

①蒼空の塔に入る条件と紋章について

蒼空の塔は、アンデッドダンジョンの暴かれた墓地を抜けた先にある。道がないので一見進めないように見えるが、草の部分を進むと蒼空の塔に行ける。ただし、蒼空の塔に入るにはフレイムとフロストのレンズが必要なので、1周目の場合は火吹山と永久凍土をクリアしておく必要がある。

初めて蒼空の塔に入ったときに、フレイム・フロスト・クラウド・アースの4種の紋章の中から、どれか1つがランダムで手に入る。蒼空の塔の最上階（初めて訪れたときは13階）には、各紋章で開けられる扉が6つあり、最強クラスのフレームの入った宝箱が置かれている。ランダムで入手できなかった3つの紋章は、紋章共鳴で手に入れるしかない。

紋章と各種フレーム入手のおおまかな流れ

①初めて蒼空の塔を訪れたときに、1Fで紋章を入手
（4種の中からランダム）

▼

②13Fで紋章に対応した扉を開け、太陽銃フレームを入手

▼

③紋章共鳴やゲームクリアで新たな紋章を入手したら、塔の最上階でフレームを入手

■紋章の入手方法と対応する太陽銃フレーム

紋章	紋章の入手条件	入手できるフレーム
ソルの紋章	2周目以降に太陽樹でリタからもらう	ドラグーン
ルナの紋章	ルナの紋章以外の6個の紋章を全て持って蒼空の塔に入る	ガーディアン
フレイムの紋章	初めて蒼空の塔に入ったときにランダムで1つ入手、もしくはLINKの紋章共鳴で入手	サムライ
フロストの紋章	初めて蒼空の塔に入ったときにランダムで1つ入手、もしくはLINKの紋章共鳴で入手	カラミティ
クラウドの紋章	初めて蒼空の塔に入ったときにランダムで1つ入手、もしくはLINKの紋章共鳴で入手	テンペスト
アースの紋章	初めて蒼空の塔に入ったときにランダムで1つ入手、もしくはLINKの紋章共鳴で入手	ファランクス
ダークの紋章	1周目クリア時のエンディングで手に入る	ストーカー

②蒼空の塔の内部構造

蒼空の塔内ではセーブができず、カラびょうたんや太陽樹の葉など、脱出系のアイテムも使用できない。いったん入ったら最上階まで上ってワープ魔法陣を使わない限り、脱出・セーブができないのだ。どんなにアイテムを集めても、経験値を稼いでも蒼空の塔内で倒れたら水の泡。コンティニューした場合は塔の1階からやり直しとなる。

蒼空の塔の各階は4つの大きなブロックで構成されており、ブロックの組み合わせや敵の種類、紋章小部屋の配置、アイテムやベランダの配置等はランダムで変化する。昇り階段の位置も毎回変わるのだ。

初めて蒼空の塔を訪れたときの最上階は13階だが、以降はクリアするたびに3フロアずつ高くなっていく。また、毎回、塔のランダム部分の階数の3分の1の地点がトラップ部屋の中ボス戦となる。初挑戦時は4階でソード戦、8階でアックス戦、12階でクラーケン戦を迎える。2回目は、5階ごとに中ボス戦になるということだ。クリアのくり返しで塔はランダム部分が最高96階まで伸びる。

POINT

- ①セーブできない
- ①ダンジョンの構造がランダムで変化する
- ①一度上の階に上ると下の階には戻れない
- ①クリアする度に3フロアずつ塔が高くなる

③蒼空の塔のクリア方法

蒼空の塔のクリア方法はただ1つ、最上階まで上ってワープ魔法陣で脱出することだ。ただし、1階とトラップ部屋を除くフロアは、上へ上る階段がある部屋の扉を開けるためにバツのカギが必要となる。バツのカギは、各フロアにいる敵のうちいずれか1匹が持っており、倒すと落とす。どの敵がバツのカギを持っているかは倒してみないかぎりわからないので、片っ端から倒していくしかない。

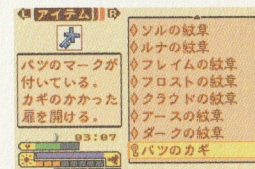
カギを入手したら、上への階段に通じる青色の扉を探す。このくり返しでどんどん上のフロアへ上っていこう。上のフロアへの階段は、4つのブロックエリア以外にバルコニーにある場合もある。

蒼空の塔に出現するアンデッドはボク、マミー、ゴーレム、ステップスだ。アックス戦以降に出現するステップスがやっかいなので、千里眼の実や回復アイテムを活用して対応していこう。

POINT

- ①効率よくアンデッドを倒し、バツのカギ入手を急ぐ
- ①上の階へ続く扉の位置を把握しておく
- ①ライフ回復は早めに。できれば復活の果実を持つ

蒼空の塔で出現するアイテムなど

【敵が落とす】青リンゴ、赤リンゴ、金のリンゴ、太陽の実、速さの実
【通常小部屋】青リンゴ、赤リンゴ、金のリンゴ、太陽の実、速さの実、ミミック、太陽スタンド
【紋章小部屋】おてんきゲタ、青いキノコ、太陽ダケ、金のリンゴ、ボム、フラッシュ、スキャン、チェンジ、ライジングサン、太陽スタンド

バツのカギを手に入れろ

他のアイテムと一緒に続けて取るとカギ入手を見逃すこともある。アイテム画面でチェックしよう。

④BOSS：白銀の騎士を倒せ！

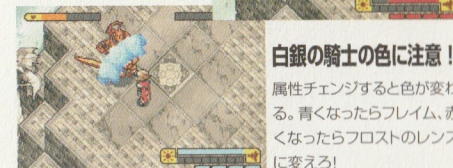
フレイム・フロスト・クラウド・アース・ソル・ダークの6つの紋章を持った状態で蒼空の塔を訪れると、最後のルナの紋章が手に入る。ルナの紋章を持った状態で最上階まで上ると、ワープ魔法陣がルナの魔法陣になっており、そこに入ると蒼空の塔の屋上にワープする。屋上ではボスの白銀の騎士との戦いになり、勝利すれば太陽銃フレームのガーディアンが手に入るのだ。また、白銀の騎士を倒すとリザルト画面になり（必ずランクSになる）、真のクリアとなる。白銀の騎士を倒して初めて、最終リザルトのクリアダンジョン数に蒼空の塔がカウントされる。なお、最高の99階で白銀の騎士を倒した場合は、太陽銃ゲージが無限になるバッテリー、ムゲンが手に入る。99階で白銀の騎士と戦うには、蒼空の塔を29回クリアしなければならない（しかも、クリアのたびにフロア数が増える）。相当に厳しいが、報酬のムゲンはその苦労に見合うだけの価値がある。

白銀の騎士は、他のアーマーの攻撃に加え、ダッシュ斬りや周囲の石像から光弾を放つワイルドバレット・ルナという攻撃を持っている。また、白銀の騎士は耐久値が4/10、3/10、2/10、1/10以下になったときに属性チェンジを行う。属性チェンジとは、無属性・フロスト属性・フレイム属性の3種の中からランダムで属性を変更するもので、フレイム属性のときはフロスト属性の攻撃で、フロスト属性のときはフレイム属性の攻撃でしかダメージを与えることができない。

POINT

- ①白銀の騎士と戦うには7つの紋章すべてが必要
- ①属性チェンジに合わせてレンズを変える

間合いを取って攻撃しろ！

近づくとダッシュ斬りを受けてしまう。離れて攻撃しよう。

白銀の騎士の色に注意！

属性チェンジすると色が変わる。青くなったらフレイム、赤くなったらフロストのレンズに変えろ!

通信対戦

育てたデータを使える通信対戦は盛り上がること間違いなし。
アイテムももらえるのでどんどん対戦しよう！

通信対戦のルール

通信対戦では、2～4人のプレイヤーがそれぞれライバルになって太陽銃で戦う。ライバルや敵を倒して、持っているコインを奪い、時間終了時のポイントで勝敗が決まる。

まず対戦で使用するセーブファイルを選ぶ。ここで選んだセーブファイルのレンズのレベル、持っている太陽銃のパーツ、ライフゲージの量が対戦で使うキャラクターに反映される。ただし、ライフゲージは、セーブデータのものを使うか対戦用に用意されたものを使うか選択できる。同じ条件で対戦できるようにするならライフゲージは対戦用を使い、太陽銃パーツも全員が持っているものに統一しよう。ただし、レンズのレベル差は統一できない。

対戦で使用できる太陽銃パーツは、右表のとおり。スターのレンズは使用できず、ボムとナイトメア以外のグレネードも使用できない。また、レンズの性能は対戦用に変化する。アースで攻撃するとライフを奪うなど、面白い機能に変化するので対戦ならではの遊び方が可能だ。

なお、コインは全部で5枚あり、参加プレイヤーがそれぞれ1枚持ち、残りは敵が所持した状態でスタートする。コインを持っている敵やキャラクターのライフが0になると、持っているコインをその場にすべて落とすので、他のプレイヤーが奪うことができる。ライフ0になったプレイヤーは、スタート位置に復活して、制限時間終了までバトルが続く。

また、プレイヤーがライフ0になると持っていたコインと共に装備していた太陽銃パーツ一式が入った緑色の宝箱もその場に落とし、他のプレイヤーに装備を奪われてしまうこともある。例えば、プレイヤーAが倒れると、Aの装備が入った宝箱が出現→Aは「ソルⅠ、シングル、ナイト、グレネードなし」の装備で復活→プレイヤーBがAの落とした宝箱を拾うと、Bの装備がAが倒れる前に装備していたものに変わる→Bがもともと装備していた太陽銃パーツ一式が入った宝箱が出現、という流れになるのだ。

通信対戦のポイント

- 育てたデータを使用できる
- アイテムは使用できない
- 対戦ポイントに応じてアイテムをもらえる
- 対戦ポイント1000pts.で太陽銃フレーム「ウィザード」入手
- 対戦ポイント9999pts.でグレネード弾数制限解除(20発→99発)
- 太陽エネルギー争奪も可能

対戦ルール
★太陽エネルギー争奪 ◀ あり ▶
★制限時間 [60]
★ステージ [ダーク]
★ライフゲージ [対戦用ゲージ]
◀▶せんたく START おわり Ⓑもどる

◀対戦開始前に1人がステージや制限時間、ライフゲージ、太陽エネルギー争奪の有無を設定する。

■対戦で使える太陽銃
(レンズはレベルが反映され、対戦時は性能が一部変化)

レンズ	ソル	性能変化なし
	フレイム	炎をつけて追加ダメージを与える
	フロスト	氷をつけて動きを鈍らせる
	アース	ライフを奪い取る
	クラウド	コインを1枚落とさせる
	ダーク	バッテリーのエネルギーを奪い取る
	ルナ	性能変化なし
フレーム	すべて使用可能	
バッテリー	一部使用不可	
グレネード	ボム／ナイトメア	

▶クールの対戦ステージは氷上決戦。氷部分では滑ってしまい止まれない。

◀ダークの対戦ステージは、太陽ゲージが0だと視界が狭く、スリリングだ。

対戦中は持っているアイテムを使うことはできず、敵が落としたアイテムを取ったときや宝箱を開けた瞬間にアイテムの効果が発生する。対戦で出現するアイテムは右表のとおり。赤いキノコやくさった実など、不利になるアイテムが出現することもあるので、やたらに宝箱を開けるのも危険。がまんの実や青いキノコを取ったときは攻撃に転じるチャンスだ。

対戦時に出現する敵は、ボク、モエボク、ヒエボク、ステップス、ミミック、ボムゴーレム。ボムゴーレムは、対戦でのみ出現するアンデッドだ。また、各ステージは噴出火炎や重量スイッチによる落石などトラップだらけ。特に落とし穴は、落ちると即死なので要注意だ。

■対戦で出現するアイテムと効果

アイテム	効果
青リンゴ	ライフ10%回復
赤リンゴ	ライフ20%回復
金のリンゴ	ライフ50%回復
いやしの果実	ライフ全回復
太陽の実	太陽銃ゲージ50%回復
速さの実	移動速度アップ（30秒間）
がまんの実	ダメージを受けない（15秒間）
赤いキノコ	身体が小さくなり、移動以外行動不能（15秒間）
青いキノコ	透明になり、他のプレイヤーから見えなくなる（30秒間）
千里眼の実	透明のライバル、ステップス、落とし穴が見える（30秒間）
くさった実	移動すると画面がモザイクになる（30秒間）
はずれ	煙が出るだけのハズレ

勝敗の判定とごほうび

勝敗の判定は、制限時間終了時での各プレイヤーの対戦ポイントで決まる。対戦ポイントは、終了時に持っているコインの枚数、ライバルのライフを0にした回数、自分がライフを0にされた回数で決まる（右の計算式参照）。例えば、終了時にコインを3枚持っていて、ライバルを倒した回数が2回、倒された回数が3回の場合、「15×3+5×2−3×3=46」で対戦ポイントが46となる。計算結果がマイナスになった場合は0として扱う。

また、対戦結果の順位によってアイテムがもらえる。もらえるアイテムは、順位と、同じ順位のプレイヤー人数で決まる順位ポイントによって変わる。2位になって、同率2位のプレイヤーがもう1人いる場合、「(5−2)×4÷2=6」で、青リンゴがもらえることになる。単独1位になれば、毎回太陽の実をもらえるので、勝ってアイテムを集めよう。

対戦ポイントの累積値が一定値に達すると、ごほうびアイテムがもらえる。1000pts.に達すると太陽銃フレームのウィザードが手に入る。前方3方向に攻撃できるフレームだ。太陽銃パーツ全制覇を目指すなら、最低でも対戦ポイントを1000ためる必要がある。さらに9999までためると、通常では20発までしか持てないグレネードが99発まで持てるようになる。グレネードが99発持てると、ダンジョン攻略でもかなり便利。頑張って9999ポイントためて、グレネード弾数制限を解除しておこう。通信対戦終了時に自動的にデータがセーブされるので、途中で電源を切ったり、通信ケーブルを抜かないように。

■対戦ポイント=①+②−③

①所持コイン数×15pts.
②ライバルキャラクターのライフを0にした回数×5pts.
③自分がライフ0にされた回数×−3pts.

■順位ポイントのごほうび

順位ポイント=(5−順位)×4÷同位人数

アイテム	効果
13～16	太陽の実
9～12	赤リンゴ
5～8	青リンゴ
0～4	危険なバナナ

■対戦ポイントのごほうび

累計対戦ポイント	ごほうび
50	金のリンゴ×3
100	いやしの果実×2
250	がまんの実×3
500	速さの実×3
1000	太陽銃フレーム「ウィザード」
2500	復活の果実×3
5000	テルテルボーズ×3
9999	グレネード弾数制限解除

太陽エネルギー争奪戦

対戦ルール設定時に、太陽エネルギー争奪の項目を「あり」に設定しておくと、1戦ごとに順位と参加人数に応じて太陽スタンドにためている太陽エネルギーが増減する。

増減する太陽エネルギー量は、対戦で使った分の太陽エネルギーに順位別レートを掛けた値になる。3人対戦で、対戦中に3人が使った太陽エネルギーの合計が40ソルの場合、1位の太陽スタンドには太陽エネルギーが30ソル加算され、2位には＋10ソル、3位は－40ソルとなる。

ごほうびアイテムや対戦ポイント同様、どんどん対戦して勝ち抜き、太陽スタンドに太陽エネルギーもためてしまおう。

■太陽エネルギー争奪の量

1戦ごとに使用された太陽エネルギーの総和に下記の順位別レートを掛けた値が取得量になる

対戦人数	順位	レート
2人	1位	＋100%
	2位	－100%
3人	1位	＋75%
	2位	＋25%
	3位	－100%
4人	1位	＋75%
	2位	＋25%
	3位	－75%
	4位	－25%

通信対戦必勝のコツ

対戦で勝つには、なるべく倒されずにライバルを多く倒し、終了時にコインを1枚でも多く持っていればいい。画面左上に誰がコインを何枚持っているかが常に表示されているので、コインを多く持っているライバルを狙おう。左上のコイン所持者で薄紫色は、敵が持っていることを表す。スタート直後はまず敵を倒してコインを奪おう。矢印でライバルのいる方向がわかるので、コインを多く持っているときは逃げ、1枚もないときは攻め、でいくといい。

太陽銃は遠近両方で戦えるノーマル系フレームや回転スプレッド系がお勧め。なるべく攻撃力の高いフレームを選ぼう。レンズは、攻撃を当てるだけでコインを1枚落とさせるクラウドが強力。ライフを奪えるアースも捨てがたい。この2つはレベルを上げておこう。グレネードもあるなら装備しておく。ただし、強力な太陽銃を使う場合、倒されるとライバルに装備を奪われる可能性もある。これを逆手にとって、わざと弱い装備にして倒され、相手に弱い装備を取らせる戦法も可能だ。そのため、すでに強力な装備になっているなら、緑色の宝箱は開けないほうが無難。また、コインを持っていてライフが残り少ない場合は、復活場所でわざと倒れ、復活後すぐにコインを回収する方法でライフ回復を図る方法もありだ。残り時間とライフ、コイン所持数の状況を見て、攻めと逃げをコントロールすることが大事である。

天窓を抑えて陣取る

ダークのステージなどでは天窓を陣取ると太陽チャージしやすく戦いやすい。

壁越しにスプレッド攻撃

スプレッドは壁越しで攻撃できる。相手の動きを読みスプレッドを当てろ。

バラまいたコインを回収しよう

ライバルや自分が倒れたらすぐにコインを回収しよう。

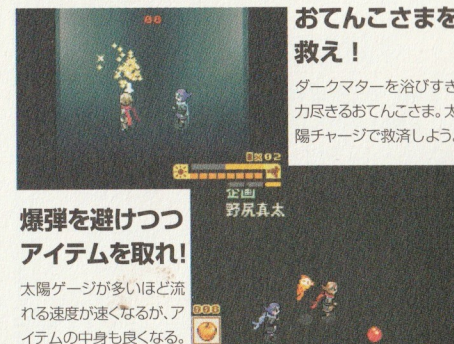
隠れて安全に過ごす

物陰に隠れて安全に過ごし、残り時間が少なくなったら攻撃に転じるのも有効。

ボクタイ16の秘密（ひみつ）

1回クリアしただけでは見ることのできないイベントや2周目以降の隠し要素など『ボクらの太陽』の知られざる秘密を紹介しよう。

①エンディングでミニゲームを楽しめる！

ラスボスを倒した後のおてんこさまが力尽きるイベントのとき、太陽ゲージが0でなければ制限時間内にAボタンを押すことで、おてんこさまを助けることができる。ここでおてんこさまを救済するかどうかでその後のデモとBGMが変化する。このとき、クリア回数が偶数回目でおてんこさまを救済していると、エンディングのスタッフクレジットのときにミニゲームをプレイできる。ミニゲームでは＋ボタンの上下でジャンゴを操作して、右から流れてくる爆弾を避けつつ、アイテム袋を回収する。連続でアイテムを取っていくほどいいアイテムが手に入る。

おてんこさまを救え！

ダークマターを浴びすぎ力尽きるおてんこさま。太陽チャージで救済しよう。

爆弾を避けつつアイテムを取れ!

太陽ゲージが多いほど流れる速度が速くなるが、アイテムの中身も良くなる。

②3種類のエンディング

エンディングは1周目のものが1種類、2周目以降で太陽樹の花が満開かどうかで変わる2種類の計3種類がある。また、1周目クリア時はダークのレンズとダークの紋章、2周目クリア時は暗黒銃フレームのファントム、太陽樹の花が満開ならさらに暗黒銃バッテリーのカオスがもらえる。

2周目のエンディングにはサバタが!

2周目のエンディングにはサバタが登場する。サバタの今後が気にかかるエピローグだ。

③太陽樹の朝露イベント

太陽樹の根元か、太陽樹を見上げた状態で日の出を迎えると、太陽樹の朝露イベントが発生し、ライフと太陽銃ゲージが全回復する。ズーボルテルテを持っているとテルテルボーズに浄化される。また、カーモス状態（太陽都市クリア前に奈落のトラップ部屋の奥にある宝箱を日の入～日の出間に取るとかかる呪い状態。1週間太陽チャージ不可能になる）も、朝露イベントで回復できる。

▲太陽樹の朝露によりズーボルテルテが浄化される。機会があったら挑戦しよう。

④サバタとの出会いと初戦闘

旅立ちの丘でのサバタとの初遭遇で、それまでに倒した敵の数が50体以上だとジャンゴがサバタの攻撃を撃ち返し、50体未満だと避ける。ここでジャンゴが攻撃を避けたかどうかは、その後の演出やラスボス戦でのサバタの行動に微妙な変化をおよぼす。

また、サバタとの初戦闘時、ジャンゴが近づいてサバタがワープした回数が10／14／18回以上（イージー／ノーマル／ハード）だと、サバタがやせがまんの実を落とすのだ。ここでサバタがジャンゴの攻撃を走って避けた回数が20／10／1回以上かどうかも、その後の演出やラスボス戦でのサバタの行動に微妙な変化をおよぼす。2周プレイする場合は、それぞれ違うパターンを試してみよう。

⑤初めての暗黒ローン

初めて暗黒ローンを利用したときのイベントは、通常／サバタ登場／おてんこさま不在、の3パターンある。サバタ登場は、午前0～3時の間に初めて暗黒ローンを利用することが条件だ（捨てられた武器庫、名も知れぬ砦のみ）。おてんこさま不在パターンは、太陽都市クリア後のおてんこさまがいないタイミングだと発生する。

⑥盗み聞きの会話のナゾ

血錆の館で伯爵戦前に聞ける伯爵と？？？の会話と、太陽都市でカーミラ戦前に聞けるサバタと？？？の会話は、満月の日か2周目以降だと、内容を全て聞くことができる。

⑦大人のカーミラとヘル

太陽都市のカーミラ戦と暗黒城でのヘル戦では、午前0時～3時の間だけ、カーミラとヘルそれぞれが通常とは異なるアダルトカラーになる。攻撃力など能力には変化はない。

⑧おてんこさまやパネルのセリフ変化

おてんこパネルのメッセージ内容は、パズルや仕掛けのクリア前後、ボス戦の前後などで変化する。また、青リンゴをたくさん持っているときや、土曜日、満月の日、などの条件でも変化するのだ。

2周目以降ではフィールドでおてんこさまに話しかけたときのセリフも変化する。1周目では聞けなかったジャンゴの父親に関する話も聞けるのだ。

霧の城をクリアした後におてんこさまが主人公の名前を聞くイベントでも、主人公名によってリアクションが変わる。小島監督作品の主人公の名前（スネーク、ライデン、ギリアン、ジョナサン、レオ、ディンゴ）や、『ボクタイ』制作スタッフの名前（ヒデオ、マサヒロなど、エンディングのスタッフロールでチェック）でも変化する。これらは序盤で聞くことができるので、いろいろ試してみるのも面白いだろう。

⑨2周目と暗黒転移魔法陣

暗黒城にワープできる暗黒転移魔法陣は、1周目ではすぐに利用できるが、2周目以降では周囲の4つのアンデッドダンジョン（火竜の狩場、水魔の檻、降魔の城、闇の棲家）をクリアしなければ利用できない。

⑩闇の封印と精霊虫

フィールドマップで行く手を阻んでいる闇の封印は、特定の属性の攻撃を当てることで精霊虫が生まれる。その組み合わせは下表のとおり。

闇の封印	太陽虫	月光虫	暗黒虫
クラウドの闇の封印	アース	ルナ	クラウド
フレイムの闇の封印	フロスト	ルナ	フレイム
フロストの闇の封印	フレイム	ルナ	フロスト
アースの闇の封印	クラウド	ルナ	アース

⑪踊るおてんこさま

おてんこさまがジャンゴの後ろにいるとき、日曜日の日中でなおかつ太陽ゲージが8の状態で、2分間何も操作しないでいると、おてんこさまが踊り出す。ボタンを押すと踊りはキャンセルされる。

⑫満月の夜と天窓

満月の夜（日の入～日の出）は、太陽光がなくても月光で天窓が現れる。このとき天窓で太陽チャージをすると、太陽銃ゲージは回復しないが、窓から月光虫が現れてジャンゴのライフを回復できる。

⑬怒るリタ

1周目で初めて太陽樹を訪れたときにリタからもらえる太陽の実は、捨てたり、使ったりしてももう一度リタに話しかければ再度もらうことができる。ただし、何度か繰り返すとリタが怒りだすのだ。

⑭2周目以降のプレイについて

ゲームクリア後のセーブデータをロードすると2周目をプレイできる。クリア時に持っているアイテムや太陽銃パーツ、レンズのレベル、太陽エネルギーの総蓄積量など、すべてをそのまま引き継いだ状態で再びゲームをプレイすることが可能だ。

⑮追憶の間

2周目以降は太陽樹の近くのワープ魔法陣から追憶の間へ行くことができる。追憶の間には、アイテムの入った宝箱が置かれている。さらにパネルを調べれば、これまでに倒した敵のトータル数、通信対戦の成績、入手していない重要アイテムと入手場所のヒント、前回のクリア称号、といったさまざまなデータを確認することができる。

⑯アイテムコンプリートチェックリスト

ここでは紋章を除く重要アイテム、貴重アイテムの入手場所をまとめている。すでに入手したものにはチェック欄に●を記入して、アイテムコンプリートを目指してほしい。特に命の果実と銀貨はどこで取ったのかわからなくなりやすい。しっかりチェックしておき、取りこぼしのないようにしたい。

名　称			入手場所・条件　MAP紹介ページ
太陽銃レンズ	●	ソル	初期装備
		ルナ	血錆の館　→P.044
		フレイム	火吹山　→P.071
		フロスト	永久凍土　→P.082／084
		クラウド	暗黒城　→P.124
		アース	太陽都市　→P.104
		ダーク	1周目クリア
		スター	死者の門　→P.039
太陽銃フレーム	●	ファイター	初期装備
		ナイト	霧の城　→P.035
		クルセイダー	残された塔　→P.088
		ドラグーン	蒼空の塔（ソルの紋章が必要）
		フェンサー	捨てられた武器庫　→P.054
		ソードマン	忘れられた墓　→P.094
		ソードマスター	水魔の檻　→P.113
		サムライ	蒼空の塔（フレイムの紋章が必要）
		アクセル	小さな洞窟　→P.037
		ボルテックス	苦悶の家　→P.066
		トルネード	氷の渓谷　→P.095
		テンペスト	蒼空の塔（クラウドの紋章が必要）
		スピア	古き森　→P.041
		ランス	朽ちた坑道　→P.060
		ジャベリン	奈落　→P.099
		ファランクス	蒼空の塔（アースの紋章が必要）
		ナイフ	暴かれた墓地　→P.068
		ダガー	大地の傷跡　→P.090
		グラディウス	降魔の城　→P.119
		カラミティ	蒼空の塔（フロストの紋章が必要）
		ジャグラー	火竜の狩場　→P.115
		ウィザード	通信対戦（対戦ポイント1000pts）
		ストーカー	蒼空の塔（ダークの紋章が必要）
		ビートマニア	地底の霊墓　→P.043
		ガーディアン	蒼空の塔（白銀の騎士を倒す⬅すべての紋章が必要）
		ファントム	2周目クリア
太陽銃グレネード（一部）		パイナップル	太陽プラント（復活の果実×呪いのカボチャ）
		ナイトメア	クリアボーナス（2周目以降でイモータルダンジョンをランクSでクリアする）
太陽銃バッテリー	●	シングル	初期装備
		ダブル	血錆の館　→P.046
		トリプル	瘴気の森　→P.069
		クォード	太陽都市　→P.105
		クイント	暗黒城　→P.144
		カオス	2周目以降に太陽樹満開でクリア
		ムゲン	蒼空の塔（96階まで上り、白銀の騎士を倒す）

入手場所			MAP紹介ページ及び備考
命の果実		霧の城	P.035
		血錆の館	P.052
		火吹山	P.077
		永久凍土	P.084
		太陽都市	P.107
		暗黒城	P.144
		暗黒城（火の塔）	P.127
		死者の門	P.038
		名も知れぬ砦	P.057
		死の岩壁	P.058　氷ブロックを溶かして取る
		試練の階段	P.062
		大地の傷跡	P.090　太陽光を調整してボクに重量スイッチを踏ませると宝箱が出現
		忘れられた墓	P.094
		奈落	P.098　太陽床を越えた先の小部屋でコナミコマンドを入力すると宝箱が出現
		降魔の城	P.119　太陽ランプ4つを素早く点灯させると宝箱が出現
		闇の棲家	P.122
銀貨		霧の城	P.035　見えない宝箱
		血錆の館	P.048
		火吹山	P.076
		永久凍土	P.083
		太陽都市	P.104
		暗黒城（風の塔）	P.135
		暗黒城	P.146
		小さな洞窟	P.037
		死者の門	P.039
		古き森	P.040
		地底の霊墓	P.043　見えない宝箱
		捨てられた武器庫	P.054　見えない宝箱
		名も知れぬ砦	P.057
		死の岩壁	P.058
		朽ちた坑道	P.060　見えない宝箱
		試練の階段	P.063　見えない宝箱
		苦悶の家	P.066
		暴かれた墓地	P.068
		瘴気の森	P.069
		残された塔	P.089　見えない宝箱
		大地の傷跡	P.090
		忘れられた墓	P.094
		氷の渓谷	P.096　見えない宝箱
		奈落	P.099
		水魔の檻	P.113　見えない宝箱
		火竜の狩場	P.117
		降魔の城	P.118
		降魔の城	P.119
		闇の棲家	P.122
		闇の棲家	P.123　見えない宝箱

エネミーデータ

夜の都イストラカンに巣くう異界の者たちのデータを公開。
真のヴァンパイアハンターを目指すのなら、くまなく目を通そう。

エネミーデータの見方

❶アンデッドの名称。
❷耐久値→この値を0にすればアンデッドを倒すことができる。／マヒ耐久値→マヒ攻撃に対する耐久値。／マヒ時間→マヒした際に、身動きがとれない時間。単位は秒。／弱点→苦手な属性やタイプ。／半減→ダメージを半分にしてしまう属性タイプ。／無効→無効化する属性やタイプ。／睡眠時刻→睡眠している時刻。なお、この時刻はゲーム中のもの。／警戒時間→主人公を発見したのち、しばらくの間主人公を探し回る時間。／経験値→倒すと得られる経験値。／小剣（斧）耐久値→ソード系やアックス系のアンデッドが召喚する小剣（小斧）の耐久値。／武器耐久値→アーマー系のアンデッドが持つ武器の耐久値。／盾耐久値→アーマー系のアンデッドが持つ盾の耐久値。
❸アンデッドのグラフィック。
❹視覚→視覚の有無。／聴覚→聴覚の有無。／マヒ→マヒするかどうか。／気絶→気絶の有無。／石化→石化の有無。／太陽光→太陽光に対する耐性。「弱い」は、屋外エリアで太陽光がある場合、死んでしまう。－は太陽光に対して耐性があることを表す。
❺備考などを補足した解説文。
❻アンデッドが行う攻撃名称。なお、スパイダー以外のアンデッドは触れただけでもダメージを受けるので注意すること。

❶イモータルの名称。
❷耐久値→この値を0にすればイモータルを倒すことができる。／防御値→弱点攻撃以外の通常ダメージ値を減らす数値。与えたダメージからこの防御値を引いた数値が、実ダメージ値となる。／弱点属性→イモータルが弱点とする属性。／半減属性→ダメージを半分にしてしまう属性。／無効属性→ダメージを無効化してしまう属性。
❸イモータルのグラフィック。
❹備考などを補足した解説文。
❺攻撃名→イモータルが行う攻撃の名称。／攻撃内容→攻撃内容を表した文章。

※耐久値などの項目で使用しているスラッシュは難易度の区切りを表しており、「イージー／ノーマル／ハード」の順に掲載。例えば、耐久値の欄に「100／200／300」とあれば、イージーの際は耐久値100、ノーマルの際は耐久値200、ハードの際は耐久値300となる。

Undead ボクLv1

項目	値
耐久値	300／400／600
マヒ耐久値	375／500／500
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	ソル
半減	－
無効	ダーク
睡眠時刻	6:00～6:30
警戒時間	20秒
経験値	3
小剣耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	－
マヒ	○	太陽光	弱い

一番弱いグールことボク。攻撃はクロロホルルンを召喚するだけ。

攻撃名	
ホルルン召喚	－
－	－
－	－
－	－

Undead ボクLv2

項目	値
耐久値	450／600／900
マヒ耐久値	600／800／800
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	ソル
半減	－
無効	ダーク
睡眠時刻	－
警戒時間	30秒
経験値	9
小剣耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	－
マヒ	○	太陽光	弱い

少しばかり強くなったボク。能力値が上昇し、クロロホルルンを射出する攻撃を習得。

攻撃名	
ホルルン召喚	－
ホルルンショット	－
－	－
－	－

Undead ボクLv3

項目	値
耐久値	1200／1600／2400
マヒ耐久値	1800／2400／2400
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	ソル
半減	－
無効	ダーク
睡眠時刻	－
警戒時間	45秒
経験値	27
小剣耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	－
マヒ	○	太陽光	弱い

ボクの最上位バージョン。少し離れた位置からのハンマー召喚が特に強力。

攻撃名	
ホルルン召喚	－
ホルルンショット	－
ハンマー召喚	－
－	－

Undead モエボク

項目	値
耐久値	150／200／300
マヒ耐久値	600／800／800
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	フロスト
半減	－
無効	フレイム
睡眠時刻	－
警戒時間	30秒
経験値	9
小剣耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	－
マヒ	○	太陽光	弱い

フレイム属性のボク。フロスト属性で攻撃すれば労せずして倒すことができる。

攻撃名	
ホルルン召喚	－
ホルルンショット（炎）	－
－	－
－	－

Undead ヒエボク

項目	値
耐久値	150／200／300
マヒ耐久値	600／800／800
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	フレイム
半減	－
無効	フロスト
睡眠時刻	－
警戒時間	30秒
経験値	9
小剣耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	－
マヒ	○	太陽光	弱い

フロスト属性のボク。フレイム属性攻撃が効くので、姿を見かけたらレンズ交換を。

攻撃名	
ホルルン召喚	－
ホルルンショット（氷）	－
－	－
－	－

Undead キエボク

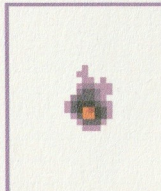
項目	値
耐久値	150／200／300
マヒ耐久値	600／800／800
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	ソル
半減	－
無効	ダーク
睡眠時刻	－
警戒時間	30秒
経験値	9
小剣耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	－
マヒ	○	太陽光	弱い

太陽ゲージ量が3以上あると見えなくなるボク。千里眼の実などで対処可能。

攻撃名	
ホルルン召喚	－
ホルルンショット（消）	－
－	－
－	－

Undead クロロホルルン※1

項目	値
耐久値	－
マヒ耐久値	－
マヒ時間	－
弱点	－
半減	－
無効	※2
睡眠時刻	－
警戒時間	－
経験値	－
小剣耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	弱い

写真はノーマルのもの。吸血はレバガチャや、天窓エリア、グレネードで解除可。

攻撃名	
吸血	－
－	－
－	－
－	－

特殊なボクについて

データとしては掲載しなかったが、ゲーム中に登場するボクの中でも特殊なタイプが2体いる。

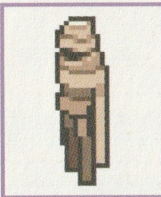
1体目はボクミン。大地の傷跡に登場するボクで、重量スイッチを使って遠隔操作することができる（音にも反応）。2体目はゲロボク。苦悶の家と試練の階段のトラップ部屋に登場する。能力値はLv2ボクに準拠。ジャンゴを見つけると鉄球を召喚する。また、死亡時の爆発は攻撃判定がある。

ボクミン

ゲロボク

※1…ボクLv1～3が出すクロロホルルンLv1～3、モエボクが出すモエルルン、ヒエボクが出すヒエルルン、キエボクが出すキエルルンが存在。なお、キエルルンはキエボクと同じく、太陽ゲージが3以上あると視認できない。
※2…クロロホルルンとキエルルンはダーク、モエルルンはフレイム、ヒエルルンはフロスト。

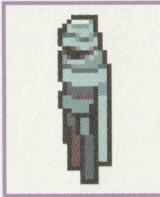
Undead マミーLv1

耐久値	150／200／300
マヒ耐久値	600／800／800
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	フレイム
半減	―
無効	―
睡眠時刻	9:00～9:30
警戒時間	20秒
経験値	5
小剣耐久値	―
武器耐久値	―
盾耐久値	―

視覚	―	気絶	○
聴覚	○	石化	―
マヒ	○	太陽光	弱い

壁に張りつけば見つからずにやりすごせる。フレイム属性攻撃でホットマミーに。

攻撃名	
噛み付き攻撃	―
爆弾吐き	―
ホットマミー	―
―	―

Undead マミーLv2

耐久値	300／400／600
マヒ耐久値	750／1000／1000
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	フレイム
半減	―
無効	―
睡眠時刻	―
警戒時間	25秒
経験値	10
小剣耐久値	―
武器耐久値	―
盾耐久値	―

視覚	―	気絶	○
聴覚	○	石化	―
マヒ	○	太陽光	弱い

マミーの強化バージョン。爆弾吐きがLv1時より1つ増えて2つとなっている。

攻撃名	
噛み付き攻撃	―
爆弾吐き	―
ホットマミー	―
―	―

Undead マミーLv3

耐久値	600／800／1200
マヒ耐久値	1800／2400／2400
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	フレイム
半減	―
無効	―
睡眠時刻	―
警戒時間	30秒
経験値	30
小剣耐久値	―
武器耐久値	―
盾耐久値	―

視覚	―	気絶	○
聴覚	○	石化	―
マヒ	○	太陽光	弱い

マミーの最上位タイプ。ホットマミー時に接触すると結構なダメージなので注意。

攻撃名	
噛み付き攻撃	―
爆弾吐き	―
ホットマミー	―
―	―

Undead クレイゴーレム

耐久値	150／200／300
マヒ耐久値	450／600／600
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	アース
半減	―
無効	―
睡眠時刻	03:00～03:30
警戒時間	30秒
経験値	5
小剣耐久値	―
武器耐久値	―
盾耐久値	―

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	―
マヒ	○	太陽光	―

発見されると転がってくるが、壁に張りつけば回避可能。転がりで同士打ちも狙える。

攻撃名	
転がり	―
体当たり	―
―	―
―	―

Undead アイスゴーレム

耐久値	300／400／600
マヒ耐久値	750／1000／1000
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	フレイム
半減	―
無効	フロスト
睡眠時刻	―
警戒時間	30秒
経験値	10
小剣耐久値	―
武器耐久値	―
盾耐久値	―

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	―
マヒ	○	太陽光	―

フロスト属性のゴーレム。遠距離攻撃の地走りを使う。

攻撃名	
転がり	―
地走り	―
体当たり	―
―	―

Undead ストーンゴーレム

耐久値	600／800／1200
マヒ耐久値	1800／2400／2400
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	ヘビー
半減	回転、ソード
無効	―
睡眠時刻	―
警戒時間	30秒
経験値	30
小剣耐久値	―
武器耐久値	―
盾耐久値	―

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	―
マヒ	○	太陽光	―

相対するゴーレムの中ではもっとも強い。ヘビーショットが有効な攻撃だ。

攻撃名	
転がり	―
地走り	―
体当たり	―
―	―

Undead ボムゴーレム

耐久値	300／400／600
マヒ耐久値	750／1000／1000
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	フレイム
半減	―
無効	―
睡眠時刻	―
警戒時間	30秒
経験値	―
小剣耐久値	―
武器耐久値	―
盾耐久値	―

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	―
マヒ	○	太陽光	―

通信対戦時にのみ登場するゴーレム。フレイム属性攻撃でマミー同様ホット化。

攻撃名	
転がり	―
ホットゴーレム	―
体当たり	―
―	―

Undead コカトリスLv1

耐久値	768／1024／1536
マヒ耐久値	600／800／800
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	クラウド
半減	アース
無効	―
睡眠時刻	12:00～12:30
警戒時間	40秒
経験値	28
小剣耐久値	―
武器耐久値	―
盾耐久値	―

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	○
マヒ	○	太陽光	―

攻撃を当てると一定時間混乱して石化光線を射出。この性質はよく覚えておこう。

攻撃名	
石化光線	―
突き攻撃	―
―	―
―	―

Undead コカトリスLv2

耐久値	768／1024／1536
マヒ耐久値	600／800／800
マヒ時間	30秒／20秒／5秒
弱点	クラウド
半減	アース
無効	―
睡眠時刻	12:00～12:30
警戒時間	40秒
経験値	28
小剣耐久値	―
武器耐久値	―
盾耐久値	―

視覚	○	気絶	○
聴覚	○	石化	○
マヒ	○	太陽光	―

コカトリスの最上位タイプ。視界がLv1より広くなっている。

攻撃名	
石化光線	―
突き攻撃	―
―	―
―	―

Undead ステップス

耐久値	450／600／900
マヒ耐久値	―
マヒ時間	―
弱点	ソル
半減	―
無効	ダーク
睡眠時刻	―
警戒時間	15秒
経験値	10
小剣耐久値	―
武器耐久値	―
盾耐久値	―

視覚	○	気絶	―
聴覚	―	石化	―
マヒ	―	太陽光	―

普段は足跡しか見えない。スキャンや千里眼の実を使えば視認できるようになる。

攻撃名	
影槍	―
―	―
―	―
―	―

Undead ミミック

耐久値	375／500／750
マヒ耐久値	―
マヒ時間	―
弱点	―
半減	―
無効	―
睡眠時刻	―
警戒時間	―
経験値	10
小剣耐久値	―
武器耐久値	―
盾耐久値	―

視界	―	気絶	―
聴覚	―	石化	―
マヒ	―	太陽光	―

宝箱を開けようとすると攻撃を仕掛けてくる。スキャン使用時に点灯する。

攻撃名	
体当たり	―
―	―
―	―
―	―

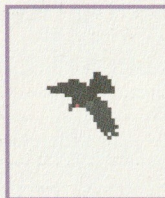
Undead バット

耐久値	150／200／300
マヒ耐久値	―
マヒ時間	―
弱点	クラウド
半減	アース
無効	―
睡眠時刻	―
警戒時間	―
経験値	1
小剣耐久値	―
武器耐久値	―
盾耐久値	―

視界	―	気絶	―
聴覚	―	石化	―
マヒ	―	太陽光	―

近寄ると襲いかかってくる。複数登場することが多いので回転タイプで対処だ。

攻撃名	
噛み付き	―
―	―
―	―
―	―

Undead クロウ

耐久値	60~90/80~120/120~180
マヒ耐久値	－
マヒ時間	－
弱点	クラウド
半減	アース
無効	－
睡眠時刻	－
警戒時間	－
経験値	1
小剣耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	－

一定範囲内に近寄ると主人公を攻撃する。フラッシュを用いると簡単に退けられる。

攻撃名	
突き	－
－	－
－	－
－	－

Undead スパイダー

耐久値	100~200/100~200/100~200
マヒ耐久値	－
マヒ時間	－
弱点	ソード
半減	クラウド
無効	－
睡眠時刻	－
警戒時間	3秒
経験値	1
小剣耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	－

唯一、自身に攻撃判定がない。蜘蛛の巣はショットやスプレッドで見えるようになる。

攻撃名	
蜘蛛の巣	－
－	－
－	－
－	－

Undead ポイズンスパイダー

耐久値	100~200/100~200/100~200
マヒ耐久値	－
マヒ時間	－
弱点	ソード
半減	クラウド
無効	－
睡眠時刻	－
警戒時間	3秒
経験値	1
小剣耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	－

スパイダーの上位タイプ。攻撃判定がついているので、接触は厳禁。

攻撃名	
毒攻撃	－
－	－
－	－
－	－

Undead オクトパス

耐久値	200~500
マヒ耐久値	－
マヒ時間	－
弱点	ソード
半減	クラウド
無効	－
睡眠時刻	－
警戒時間	－
経験値	15
小剣耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	－

離れると氷塊、近づくと触手で引きずり込もうとする。ソードのフレームが有効。

攻撃名	
氷塊投げ	－
掴み	－
－	－
－	－

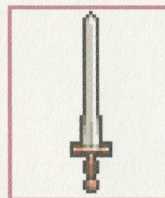
Undead クラーケン

耐久値	300
マヒ耐久値	－
マヒ時間	－
弱点	ソード
半減	クラウド
無効	－
睡眠時刻	－
警戒時間	－
経験値	15
小剣耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	－

オクトパスとほぼ同じだが、こちらはトラップ部屋に登場。足すべてで1匹分。

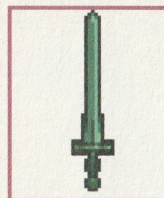
攻撃名	
氷塊投げ	－
掴み	－
－	－
－	－

Undead ソード

耐久値	900／1200／1500
マヒ耐久値	－
マヒ時間	－
弱点	ソード
半減	回転
無効	－
睡眠時刻	－
警戒時間	－
経験値	10
小剣耐久値	375／500／625
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	－

意外にもソードタイプに弱い。ただ、ソードタイプだと小剣の跳ね返しができない。

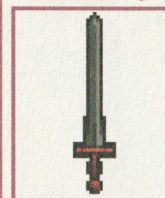
攻撃名	
スレイプ召喚	－
スレイプアタック	－
突き	－
分身攻撃	－

Undead ソード（カース）

耐久値	750／1000／1250
マヒ耐久値	－
マヒ時間	－
弱点	ソード
半減	回転
無効	－
睡眠時刻	－
警戒時間	－
経験値	30
小剣耐久値	375／500／625
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	－

ソードの上位タイプ。見かけと能力値以外の変化はなく、弱点もそのまま。

攻撃名	
スレイプ召喚	－
スレイプアタック	－
突き	－
分身攻撃	－

Undead ソード（ブラッド）

耐久値	1500／2000／2500
マヒ耐久値	－
マヒ時間	－
弱点	ソード
半減	回転
無効	－
睡眠時刻	－
警戒時間	－
経験値	50
小剣耐久値	375／500／625
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	－

ソードの最上位タイプ。耐久値がかなり高くなっているので、心してかかろう。

攻撃名	
スレイプ召喚	－
スレイプアタック	－
突き	－
分身攻撃	－

Undead アックス

耐久値	750／1000／1250
マヒ耐久値	375／500／625
マヒ時間	－
弱点	回転
半減	ソード
無効	－
睡眠時刻	－
警戒時間	－
経験値	10
小斧耐久値	375／500／625
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	－

ソードと似たような感じだが、こちらの小斧は跳ね返しができなくなっている。

攻撃名	
スレイプ召喚	－
スレイプアタック	－
バーサーク	－
－	－

Undead アックス（カース）

耐久値	1315／1500／1875
マヒ耐久値	375／500／625
マヒ時間	－
弱点	回転
半減	ソード
無効	－
睡眠時刻	－
警戒時間	－
経験値	30
小斧耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	－

アックスの上位タイプ。アックスと耐久値関連以外はなんの変更点もない。

攻撃名	
スレイプ召喚	－
スレイプアタック	－
バーサーク	－
－	－

Undead アックス（ブラッド）

耐久値	1500／2000／2500
マヒ耐久値	375／500／625
マヒ時間	－
弱点	回転
半減	－
無効	－
睡眠時刻	－
警戒時間	－
経験値	50
小斧耐久値	－
武器耐久値	－
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	－

最上位タイプ。弱点の回転タイプはアックスの動きに対応しにくいのが難点。

攻撃名	
スレイプ召喚	－
スレイプアタック	－
バーサーク	－
－	－

Undead ブロンズアーマー

耐久値	1500／2000／2500
マヒ耐久値	－
マヒ時間	－
弱点	ヘビー
半減	ソード、回転
無効	－
睡眠時刻	－
警戒時間	－
経験値	50
小剣耐久値	－
武器耐久値	1000
盾耐久値	－

視覚	－	気絶	－
聴覚	－	石化	－
マヒ	－	太陽光	－

西洋風の騎士然としたアンデッド。剣は攻撃を当て続けると破壊できる。

攻撃名	
殴り	鉄球召喚
横斬り	－
回転斬り	－
縦斬り	－

Undead レッドアーマー

耐久値	1500／2000／2500
マヒ耐久値	―
マヒ時間	―
弱点	フロスト
半減	―
無効	フレイム
睡眠時刻	―
警戒時間	―
経験値	50
小斧耐久値	―
武器耐久値	1000
盾耐久値	750／1000／1250

視覚	―	気絶	―
聴覚	―	石化	―
マヒ	―	太陽光	―

ハンマーを装備したフレイム属性のアーマー。攻撃を受けると引火する。

攻撃名	
殴り	鉄球召喚
横斬り	―
回転斬り	―
縦斬り	―

Undead ブルーアーマー

耐久値	2250／3000／3750
マヒ耐久値	―
マヒ時間	―
弱点	フレイム
半減	―
無効	フロスト
睡眠時刻	―
警戒時間	―
経験値	50
小剣耐久値	―
武器耐久値	1000
盾耐久値	1125／1500／1875

視覚	―	気絶	―
聴覚	―	石化	―
マヒ	―	太陽光	―

剣と盾を備えたフロスト属性のアーマー。盾を構えているスキに背後から攻撃だ。

攻撃名	
殴り	鉄球召喚
横斬り	―
回転斬り	―
縦斬り	―

Undead ブラックアーマー

耐久値	3750／5000／6250
マヒ耐久値	―
マヒ時間	―
弱点	ヘビー
半減	ソード、回転
無効	―
睡眠時刻	―
警戒時間	―
経験値	50
小斧耐久値	―
武器耐久値	1000
盾耐久値	1536／2048／2560

視覚	―	気絶	―
聴覚	―	石化	―
マヒ	―	太陽光	―

破格の耐久値を誇る漆黒のアーマー。ダッシュしつつ放つ縦斬りが脅威的。

攻撃名	
殴り	鉄球召喚
横斬り	―
回転斬り	―
ダッシュ縦斬り	―

Undead 白銀の騎士

耐久値	7500／10000／12500
マヒ耐久値	―
マヒ時間	―
弱点	ヘビー
半減	ソード、回転
無効	―
睡眠時刻	―
警戒時間	―
経験値	2000
小剣耐久値	―
武器耐久値	5000
盾耐久値	3750／5000／6250

視覚	―	気絶	―
聴覚	―	石化	―
マヒ	―	太陽光	―

すべての紋章を集めて蒼空の塔の最上階（その時点での）までいくと出現。手強い。

攻撃名	
殴り	ダッシュ横斬り
横斬り	ダッシュ縦斬り
縦斬り	ダッシュ縦斬り(ホーミング)
回転斬り	ワイルドバレット・ルナ

Immortal 伯爵（血錆の館）

耐久値	5000／8000／10000
防御値	0／0／150
弱点	ソル
半減	―
無効	ダーク

1回目の伯爵。ヴァンパイアソードをソル属性の攻撃で跳ね返すと、高ダメージを与えられる。

攻撃名	攻撃内容
ソードアタック	剣を召喚して直線状に飛ばす
血槍攻撃	血で槍を作り相手に向かって飛ばす
吸血攻撃	突進後、吸血。吸血中は伯爵の耐久値が回復※3
分裂攻撃	バット数匹に分散して攻撃を仕掛ける
―	―
―	―
―	―
―	―

Immortal 伯爵（暗黒城）

耐久値	5000／8000／10000
防御値	0／100／200
弱点	ソル
半減	―
無効	ダーク

暗黒城での伯爵。耐久値は変わらないが防御値が上昇しており、血錆の館時より堅くなっている。

攻撃名	攻撃内容
ソードアタック	剣を召喚してだ円状に飛ばす
血槍攻撃	血で槍を作り相手に向かって飛ばす
吸血攻撃	突進後、吸血。吸血中は伯爵の耐久値が回復
分裂攻撃	バット数匹に分散して攻撃を仕掛ける
スパイダー召喚	スパイダーを数匹召喚する
―	―
―	―
―	―

※3…体力50%以下で行う。

Immortal ムスペル（火吹山）

耐久値	10000／10000／10000
防御値	0／10／80
弱点	フロスト※4
半減	フレイム
無効	―

1回目のムスペル。フロスト属性の攻撃が効くが、永久凍土を先にクリアするかどうか悩みどころ。

攻撃名	攻撃内容
殴り	主人公めがけて腕を振って攻撃
岩石落し	床を叩いて岩石を落とす
転がり	主人公めがけて転がりながら突進してくる
ジャンプ	溶岩に落とされた後、溶岩の中から飛翔して主人公めがけ落下
分裂	分裂してステージを駆け回る。一定時間or一定ダメージ後に合体
―	―
―	―
―	―

Immortal ムスペル（暗黒城）

耐久値	15000／15000／15000
防御値	0／20／120
弱点	フロスト※4
半減	フレイム
無効	―

耐久値と防御値が上昇。転がりを直前まで引きつけないと落としづらくなっている。

攻撃名	攻撃内容
殴り	主人公めがけて腕を振って攻撃
岩石落し	床を叩いて岩石を落とす
転がり	主人公めがけて転がりながら突進してくる
ジャンプ	溶岩に落とされた後、溶岩の中から飛翔して主人公めがけ落下
分裂	分裂してステージを駆け回る。一定時間or一定ダメージ後に合体
バックジャンプ	溶岩に落ちそうになりながらも踏ん張り、バックジャンプして攻撃
―	―
―	―

Immortal ガルム（永久凍土）

耐久値	8000／10000／12000
防御値	0／0／80
弱点	フレイム
半減	―
無効	フロスト

1回目のガルム。バーストの準備動作中に氷を当てても、バーストが継続されるので注意。

攻撃名	攻撃内容
アイスブレス攻撃	口から氷のブレスを吐き出す。フロスト属性
体当たり攻撃	移動時の攻撃
バースト攻撃	遠吠え後、画面広範囲に渡って衝撃波を出す。氷ブロックで防御可
ステルス化	背景に同化して潜む。潜み中は体力回復orブレス攻撃
―	―
―	―
―	―
―	―

Immortal ガルム（暗黒城）

耐久値	10000／12000／14000
防御値	0／0／100
弱点	フレイム
半減	―
無効	フロスト

暗黒城戦バージョン。バースト後に自分の周りに出す氷槍は、氷ブロックを防ぐ役割がある。要注意。

攻撃名	攻撃内容
アイスブレス攻撃	口から氷のブレスを吐き出す。フロスト属性
体当たり攻撃	移動時の攻撃
バースト攻撃	遠吠え後、画面広範囲に渡って衝撃波を出す。氷ブロックで防御可
ステルス待機	体力回復しつつ氷槍を放つ
氷槍	氷の刃で攻撃。自分の身を守る防御タイプも存在
―	―
―	―
―	―

Immortal カーミラ（太陽都市）

耐久値	10000／10000／10000
防御値	100／150／150
弱点	ストーン
半減	―
無効	ダーク

1回目のカーミラ。一応、尻尾が弱点だが、攻撃はあまり効かない。石化光線の跳ね返しが有効。

攻撃名	攻撃内容
尻尾攻撃（小）	尻尾でのなぎ払い。主人公が尻尾に接近した際使用
尻尾攻撃（中）	尻尾を上から叩きつける。主人公が接近した時or石化光線一定回数射出後
尻尾攻撃（大）	太い尻尾を上から叩きつける。叩きつけた後に引っ込めて、突き攻撃
石化光線	目から発射。まっすぐ飛ぶ発射ポイントは正面、左右の3種類
石化光線（全体）	両手から複数の光線を同時発射。また左右のコカトリス石像からも発射
びんた	主人公が本体に接近したときに本体で主人公をひっぱたく
コカトリス召還	コカトリスを召喚する（イージー／ノーマルは2体、ハードは3体）
―	―

Immortal カーミラ（暗黒城）

耐久値	10000／10000／10000
防御値	100／150／150
弱点	ストーン
半減	―
無効	ダーク

1回目と2回目の差はそれほどないが、尻尾大攻撃が若干変化。たたきつけ後の横振りに注意だ。

攻撃名	攻撃内容
尻尾攻撃（小）	尻尾でのなぎ払い。主人公が尻尾に接近した際使用
尻尾攻撃（中）	尻尾を上から叩きつける。主人公が接近した時or石化光線一定回数射出後
尻尾攻撃（大）	太い尻尾を上から叩きつける。叩きつけた後に横振り。引っ込めて→突き攻撃
石化光線	目から発射。まっすぐ飛ぶ発射ポイントは正面、左右の3種類
石化光線（全体）	両手から複数の光線を同時発射。また左右のコカトリス石像からも発射
びんた	主人公が本体に接近したときに本体で主人公をひっぱたく
コカトリス召還	コカトリスを召喚する（イージー／ノーマルは2体、ハードは3体）
―	―

※4…溶岩落下後の一定時間に限る。

Immortal サバタ（1st）

耐久値	3000／5000／8000
防御値	15／25／35※5
弱点	−
半減	−
無効	−

正面からの攻撃はまったく通じない。壁叩きばかりしてるとナイトメアを撃ってくる。

攻撃名	攻撃内容
暗黒ショット	暗黒銃によるショット攻撃。主人公を発見すると放つ
暗黒スプレッド	暗黒銃によるスプレッド攻撃。主人公にショット攻撃が当たると接近して放つ
ナイトメア	ノックで誘き寄せ続けていると、音の位置付近にグレネードを投げる。爆風は四散
暗黒独楽	回転スプレッド状態で主人公に向かって突進
影分身	分身を4体生成してステージを走り回る。本体にダメージを与えると分身解除
−	−
−	−
−	−

Immortal サバタ（2nd）

耐久値	3000／5000／8000
防御値	15／25／35※5
弱点	ソル
半減	ソル以外
無効	−

左記のサバタから連続戦闘。同じ戦法で構わないが、周囲を暗くされてしまうため難易度アップ。

攻撃名	攻撃内容
暗黒ショット	暗黒銃によるショット攻撃。主人公を発見すると放つ
暗黒スプレッド	暗黒銃によるスプレッド攻撃。主人公にショット攻撃が当たると接近して放つ
ナイトメア	ノックで誘き寄せ続けていると、音の位置付近にグレネードを投げる。爆風は四散
暗黒独楽	回転スプレッド状態で主人公に向かって突進
影分身	分身を4体生成してステージを走り回る。本体にダメージを与えると分身解除
ブラックホール	ブラックホールを生成。ブラックホールに飲み込まれるとダメージ
ブラックサン	攻撃を受けると発射。ライジングサンの効果を打ち消す
−	−

Immortal ヘル（クイーン）

制限時間※6	150／240／300
耐久値	10000／10000／10000
弱点	ソル
半減	−
無効	ダーク

最初の形態のヘル。耐久値が設定されているものの、回復されてしまうため倒すことは不可。

攻撃名	攻撃内容
血槍攻撃	3方向に血槍が出表して主人公を襲う
火炎弾攻撃	火炎弾を飛ばす。落下位置は主人公のいた位置が目標
アイスブレス	足元からブレスを出す。受けると凍って動きが鈍る
石化光線	ホーミングする石化光線を発射
デス	タイムリミット時に発動。くらうと即死
ウィップ	接近した主人公に向かって腕を振って攻撃
デッドセル	暗黒粒子が渦巻き型に発生。おてんこさまの動きを封じる。ソル属性で除去可能
リバース	周囲のホルルンを取り込んで回復する

Immortal ヘル（イモータル）

耐久値	10000／10000／10000※7
防御値	0／0／0
弱点	−
半減	−
無効	ダーク

形態が変わったヘル。ワイルドパンチは、ヘルの白の腕をすべて破壊してから撃つのが得策。

攻撃名	攻撃内容
突き攻撃	白の腕を使って主人公とサバタを攻撃
吸血攻撃	主人公、及びサバタを捕縛して吸血。レバガチャで早期脱出可能
ジェネレーター掴み	ジェネレーターにとりついて太陽エネルギーを暗黒エネルギーに変える
ブレス・オブ・ダーク	口から放たれるホーミングレーザー。主人公に取り付くと体力を吸い取る
−	−
−	−
−	−
−	−

太陽コラム 番外編 月と『ボクタイ』の関係

■月下美人とサバタ、そしてジャンゴ

月の一族「月光仔」の生き残りにして、最後の「月下美人」継承者マーニ。元々はイモータルにとらわれの身になっていたが、イモータルとして永らえることよりも人としての生と死を望み、イモータル最大の敵であったリンゴのもとへ走った。その後マーニが産んだのがサバタと本作の主人公ジャンゴだ。

その2人が、何故兄弟でありながら敵と味方の関係になってしまったか。それにはマーニの姉ヘルが大きく関与している。ヘルはマーニを憎むあまり、サバタを奪い自らの子として育てたのである。それは銀河意志ダークの計略でもあるのだが、気付いている者は少ない。

■満月時のサバタには御用心！

月光仔の血を強く受け継いでいるサバタは、満月の日になるとパワーアップ。攻撃力が通常時の1.2倍となり、さらには防御値までも反映される（上記データ参照）。サバタと戦う際には満月の日は避けた方が無難だ。満月日に関しては下記の表を参照のこと。

■『ボクタイ』での向こう1年間の満月日

年	日	年	日
2003年	8／13	2004年	3／6
	9／12		4／5
	10／11		5／5
	11／9		6／3
	12／9		7／3
2004年	1／7		8／1
	2／6		8／31

※5…満月時のみ反映。満月時はサバタのグラフィックが変化し、攻撃力も1.2倍となる。
※6…単位は秒。この時間内におてんこさまがジェネレーターを4つ召喚できないと、ゲームオーバーとなる。
※7…白の腕の耐久値は5000／10000／10000。

太陽プラント合成表

太陽プラントでの果実の合成結果一覧を公開！
より強力、便利なアイテムを合成でどんどん作り出そう。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1 青リンゴ		3	4	2	3	22	2	5	2	21	12	2	2	2	4	17	2	2	4	4	−	−
2 赤リンゴ			20	20	4	22	1	5	4	16	13	11	8	7	4	15	5	6	1	18	−	−
3 金のリンゴ				15	20	22	15	2	4	20	15	11	4	12	20	15	18	9	9	4	−	−
4 いやしの果実					9	19	15	17	15	19	5	11	20	12	5	15	8	5	22	19	−	−
5 太陽の実						13	8	9	11	9	18	11	8	13	9	15	18	4	8	15	−	−
6 千里眼の実							17	18	5	18	2	4	14	1	16	17	8	17	10	17	−	−
7 しのびの実								5	21	22	22	11	8	12	16	9	22	14	5	15	−	−
8 速さの実									7	7	7	7	17	16	5	7	9	17	3	4	−	−
9 バナナ										5	12	3	5	13	4	20	19	21	22	8	−	−
10 危険なバナナ											22	13	14	7	22	19	21	7	15	9	−	−
11 赤いキノコ												19	2	1	12	6	3	9	12	5	−	−
12 青いキノコ													14	7	16	10	10	17	14	5	−	−
13 炎の実														5	10	14	18	5	14	4	−	−
14 氷の実															10	15	9	13	15	15	−	−
15 がまんの実																4	20	6	16	4	−	−
16 やせがまんの実																	22	17	4	13	−	−
17 カラびょうたん																		12	16	19	−	−
18 太陽樹の葉																			9	4	−	−
19 呪いのカボチャ																				4	−	−
20 復活の果実																					−	−
21 倍増ニンジン																						−
22 倍速ニンジン																						

合成で作れるアイテムは全部で22種類。倍速ニンジン、倍増ニンジンは合成してできるアイテムの種類には影響せず、育成スピードと収穫できる数に影響を及ぼす（P.015参照）。上の表は縦軸と横軸のアイテムを掛け合わせると、表内の番号のアイテムができあがることを表す。つまり、青リンゴ（1）と赤リンゴ（2）を合成すると金のリンゴ（3）になるということだ。なお、例外としてパイナップルを持っていない状態で呪いのカボチャと復活の果実を合成した場合は、パイナップルができる。

太陽コラム 結局、太陽光が一番多く得られる条件って？

これまでの太陽コラムから、『ボクタイ』のために太陽光を一番多く得られる条件を整理してみよう。

まずは太陽光をじゃまするものがない方がいいので、家の中より屋外、曇りより晴れ、できれば標高が高く太陽により近い場所が望ましい。

次に、太陽光が強いほどいいことから、季節は夏、時間なら正午が最適だ。これは、太陽が高い位置にあるほど太陽光が強いからだ。

さらに、日照時間が長いこと。時期的には昼の長さが一番長い夏至の前後、地域的には明野村のように、晴れの日が多い場所ほど太陽光を多く得られる。

このような条件がそろうのは難しいが、参考にして、それぞれの場所、季節、時間で、最も快適に『ボクタイ』をプレイできる方法を工夫してみてほしい。

ヴァンパイアの謎

**人の生き血をすする異形の存在「ヴァンパイア」を、さまざまな角度から解説。
これを読めば、キミも今日からヴァンパイア博士だ！**

1 ヴァンパイアの特性

■ヴァンパイアの特徴

人知を越えた計り知れない能力を持つといわれているヴァンパイア。その特徴は地域や時代によってさまざまだが、いわゆるドラキュラ伯爵に見られるようなフィクションでの誇張された定説も含めると、大体以下のような感じとなる。

これらの中でも最大の特徴は、何といっても人の血を吸うことであろう。これはフィクション、伝承とも一貫しており、血を吸われた人間は死した後ヴァンパイアになるといわれている。

◀ヴァンパイアといえば吸血。本作でも伯爵が行う。

ヴァンパイアの特徴一覧
（フィクションでの定説も含む）

**蘇った死体／不老不死／人間の血を吸う
人間を魅了する／鏡に映らない／力が強い
変身能力を持つ／夜行性**

■ヴァンパイアの弱点・苦手なもの

不老不死と、無敵を誇るヴァンパイアだが、もちろん弱点もある。

ヴァンパイアが苦手とするものは、基本的にキリスト教にゆかりのあるものが多い。十字架やイコンなどはその最たる例だろう。

他にも意外なところでは、水が苦手とされている。何でも、流れる水がある場所、つまり川や海を渡ることができないという。ちょっとやそっとのことで死なないヴァンパイアといえども、こんな弱点も持ち合わせているのだ。

◀光も弱点の一つ。作中でもうまく再現されている。

ヴァンパイアの弱点・苦手なもの一覧
（フィクションでの定説も含む）

**十字架／にんにく
水(川を渡れない)／銀／日光／塩／イバラ／イコン
教会によって清められた物／白木の杭**

●吸血しない吸血鬼？
右項には、「吸血が何といってもヴァンパイアの最大の特徴」と記したが、広い意味でいえば血を吸わないヴァンパイアというのも一応存在する。ただ、これはあまり一般的でないため、本稿では血を吸うヴァンパイアのみを取り上げている。

●吸うのは血だけではない？
一般にヴァンパイアが吸うのは血とされているが、伝承によれば血ではなく人間の生命力そのものを採取するタイプもいたとされる。生命力を吸われた人間は一体どうなるのか……想像するだけで恐ろしいものがある。

●イコン
聖画像のこと。ルーマニアの伝承として有名な「娘と吸血鬼」という話では、娘を襲った吸血鬼がイコンによって死滅している。

●ヴァンパイアの語源は？
「vampire」という名称は、スラヴ語にそもそもの語源があるといわれており、トルコ語で魔女という意味を持つuberと、セルビア／クロアチア語で飛ぶという意味を持つpiratiの組み合わせだという説や、ポーランド語で翼のある亡霊という意味を持つupiorに語源があるのではないかという説など、諸説が多数存在している。何にせよ、語源となっている言葉はあまり縁起のいいものではないようだ。

2 ヴァンパイアとは？

■その起源は東欧にあり

ヴァンパイアといえば裏地の赤いマントをひるがえした姿を想像してしまうが、それは後世の映画による脚色。簡単にいえばヴァンパイアとは、人の血を吸う蘇った死者のことである。

いにしえから吸血鬼伝説は語り継がれてきたが、現代におけるヴァンパイアのそもそもの起源は、東欧の民間伝承だといわれている。この伝承が18世紀あたりから東欧を経て西欧へ伝わり、現在のヴァンパイアのイメージができあがったのである。

いかにもドラキュラといった感じの伯爵。もはや定番のスタイルであろう。

■吸血鬼の存在を知らしめた数々の怪事件

ではその東欧の民間伝承とは？ その多くは死した人間が蘇り、夜な夜な現れては人を襲うというものであった。例えば有名な話として、アーノルド・パウルの事件がある。パウルは兵士として各地を転戦した後、故郷に戻り農民となるが、ある日干草車の下敷きとなって圧死。異変が起こったのはこの後だった。パウルの死から30日後、パウルの村の村民が4人、吸血鬼に襲われたかのような死を迎えたのだ。軍属時代に吸血鬼に襲われた一件から（注釈参照）パウルが怪しいと感じた村民は立会人の元、墓を掘り起こし、その中に生前の姿を保った遺体を発見する。立会人は吸血鬼だと定め、村人が退治すべく杭を心臓に打ち込んだ。するとおぞましい叫び声と血飛沫を上げ、息絶えたという。その後、この話は立会人によって報告書が作成、公開され、噂が噂を呼び、吸血鬼の存在が世に広まることとなった。

■早すぎた埋葬による悲劇

パウル事件のような伝承の背景には、右のように17～18世紀当時の医療技術の乏しさと埋葬方法にも原因があったと考えられる。というのも、当時は土葬で、仮死状態のまま埋葬されることも珍しくなかったからだ。仮死状態から墓中で息を吹き返し、苦しんだあげく真の死を迎え、何かの拍子でその遺体が発見される。遺体に腐敗がないことや、飢えのあまり自らの血肉を食した形跡などから吸血鬼とされてしまったことは想像に難くない。

①仮死状態のまま埋葬される
▼
②土中で息を吹き返す
▼
③2度目の死を迎える
▼
④何かの拍子でその遺体が発見される
▼
⑤遺体の状態から吸血鬼と判断される

●東欧
東ヨーロッパのこと。数々の吸血鬼伝説はほとんど東欧、とくにスラヴ圏（ロシア、ラトヴィア、ウクライナ、ポーランド、スロヴァキア、ハンガリー、ルーマニア、ブルガリアなどのスラヴ語族に属する国家、民族）が発祥地となっている。西欧には吸血鬼の存在はもちろん、伝承めいた話もあまりない。

●吸血鬼に襲われた一件
パウルはトルコで軍役に励んでいた際、吸血鬼の被害にあったという過去を持っていた。そのことを、彼は故郷の人たちに隠すことなく話していたため、村人達が「もしや……」と思ったわけである。一応、吸血鬼が眠っていた墓の土を食すなどの対策（吸血鬼に襲われた者は、その吸血鬼の眠る場所の土を食せば助かるという伝承がある）はしたようだが、吸血鬼化は避けられなかったようである。

●埋葬の悲劇
寒冷地などでは死体が腐敗することがないため、永遠の肉体を持つ吸血鬼なのではと疑われたことや、②の状態から自力で帰還し、吸血鬼とされてしまうこともあった。また、当時は浅く墓を掘っていたため、どう猛な動物が死体を食い散らかし、その惨状を見て「吸血鬼の仕業だ！」と騒ぎになったこともあったらしい。

●ポリドリの『吸血鬼』

元々はバイロンという詩人が書いた吸血鬼に関する断章を、ポリドリが形にしてできたのが『吸血鬼』。『吸血鬼』完成の裏には、バイロンとポリドリの因縁があり、作品の発表そのものがバイロンへのポリドリの復讐であったといわれている。

作中の吸血鬼ルスヴン卿が実はバイロンそのものだというからくりも……。このような形で作られたものが古典として語り継がれているのが何とも面白い。

●ドラキュラのモデル

ドラキュラ伯爵にはモデルになった人物がいる。15世紀に敵という敵を串刺しにしたことで有名なワラキア領主ヴラド・ツェペシュその人である。ドラキュラ、という名前もこのヴラド公が起源で、彼の通り名であるドラキュラ（悪魔の子という意味がある）をストーカーが気に入りそのまま使ったという経緯がある。

ドラキュラのイメージと串刺し公という異名から、相当残酷な人物だったのではと思う人も多いだろうが、決してそうではない。確かになんでもない軽罪でも、容赦なく死刑にしたり、トルコ軍の死体を見せしめのためだけに串刺しにして並べたこともある。とはいえ、当時としては串刺しは当たり前の刑であったし、何より一小国のワラキアが大国トルコに対するためには、そういった心理戦も交えなければ到底勝ち目などなかったのだ。それをして、ヴラドを血に飢えた残酷な人としてしまうのは酷というものであろう。

それにしても、幸か不幸か後世で吸血鬼として有名になろうとはヴラド自身も考えもしなかったことだろう。

3 ドラキュラの誕生

■ドラキュラ以前の文学作品

18世紀を境に増え始めたヴァンパイアの伝承を受けて、数多く生まれた吸血鬼文学。その元祖的な存在として知られるのがポリドリの『吸血鬼』だ。貴族、鉛色の肌、女たらしなど現在におけるヴァンパイア像はほぼ、この作品でできあがっている。他には、当時としては珍しい同性愛を扱った、レ・ファニュの『吸血鬼カーミラ』も吸血鬼文学として名高い。

本作にも登場するレディ・ヴァンパイア、カーミラ。見かけは普通の少女なのだが……？

■恐怖の魔人、ドラキュラ伯爵現る

ポリドリの『吸血鬼』や、レ・ファニュの『吸血鬼カーミラ』などの吸血鬼文学を経て、1897年にゴシックホラーの金字塔的作品が誕生した。そう、いわずと知れたブラム・ストーカーの『吸血鬼ドラキュラ』である。話の内容は、つまるところ、イギリスと自分の城があるルーマニア（トランシルヴァニア）を行き交い暗躍するドラキュラ伯爵と、ヘルシング教授を始めとする人間達の戦いに過ぎないが、頻繁に場面が切り替わる息尽かせぬ展開や、日記＆手記形式で進む構成、そして何といっても、稀代のダークヒーロー、ドラキュラの存在がこの作品を名作たらしめている。

すでにポリドリやレ・ファニュといった先人達が大体の骨子を作り上げていた吸血鬼像であったが、ストーカーはそれだけに飽きたらず、各地の吸血鬼伝承の話を調べて作品に取り入れ、さらなる進化を図る。その結果できあがったのがドラキュラ伯爵であった。全身黒ずくめの服、霧やコウモリへの変身、日中は棺の中で寝る、自分の城を持つ、血を吸い若返る（なお、裏地が赤い漆黒のマントはストーカーの創作ではなく演劇が発祥といわれている）……といった現代においてもおなじみのギミックの数々を作り上げ、ストーカーはドラキュラ、ひいてはヴァンパイアのキャラクター性を確固たるものに仕上げたのである。

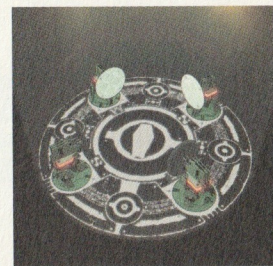
後世の小説や映画などに登場する吸血鬼のほとんどがドラキュラ伯爵を下敷きにしている事実を考えると、ストーカーの成し遂げた偉業はすばらしいの一言に尽きるだろう。

ブラム・ストーカーの主な著作

- 日没の下で（1881）
- 河口（1895）
- 吸血鬼ドラキュラ（1897）
- 男（1905）
- 屍衣の貴婦人（1909）
- 蛇の道（1890）
- シャスタの肩（1895）
- 海の秘密（1902）
- レディ・アスライン（1908）
- 白蛇の巣窟（1911）

4 ヴァンパイアハンター

ヴァンパイアを滅する力を有している者達。それがヴァンパイアハンターである。東欧、特にロマに伝わる伝承によれば、ヴァンパイアと人間の間に産まれた子供はダンピールと呼ばれ（ダンピールは総称。男性だとヴァンピール、女性だとヴァンピーラ）、ヴァンパイアハンターとしての能力があったとされる。ダンピールは、一般の人には見えないヴァンパイアを視認することができ、走り回りながら笛を吹くという儀式的な方法でヴァンパイアを退治したという。

本作の主人公、ジャンゴもヴァンパイアハンターではあるが、そのイメージは伝承にはなく、どちらかといえば映画や小説のそれに近い。

◀ヴァンパイアを浄化できる装置パイルドライバー。おてんこさまが召喚する。

5 ヴァンパイア関連作品

人の生き血を吸い永遠の生命を持つ闇の者、常人をはるかに超えた特殊な能力、血を吸われた者もヴァンパイアに…といった設定は、世界中の人々に愛され、また多くのクリエイターが格好の題材として採り上げている。ここでは、吸血鬼、ヴァンパイアに関係する映画、アニメーション、漫画を紹介している。一口にヴァンパイアものといっても、その内容は実に多彩だ。

映画　吸血鬼ドラキュラ　1958年／英

吸血鬼退治にトランシルヴァニアの城を訪れたハーカーだが、血を吸われ自身が吸血鬼と化してしまう。ドラキュラはさらにハーカーの婚約者ルーシーを襲い、ルーシーの兄アーサーの妻であるミーナを連れ去る。アーサーは医師ヘルシングと共にドラキュラ城を目指し、決戦を迎える…。

ホラー映画の老舗、イギリスの映画会社ハマープロ製作の大ヒット作。クリストファー・リーのドラキュラも当たり役で、後のドラキュラ伯爵像を決定づけた。本作以後もリー主演でドラキュラシリーズが続々と制作された。

映画　ドラキュラ　1992年／米

19世紀末、ロンドンの青年弁護士ハーカーは、不動産手続きの依頼を受けトランシルヴァニアの古城を訪れる。城主ドラキュラ伯爵は、ハーカーの持つフィアンセの写真を見て驚愕。それは400年前に失った最愛の妻に生き写しだったのだ。心奪われた伯爵は、ロンドンへ向かう…。

アカデミー賞を受賞した石岡瑛子の衣装と素晴らしいセットが重厚な雰囲気を描き出しているが、この作品では恐怖よりもドラキュラの悲しく美しい愛に焦点を当てている。ヘルシング教授を演じているのは『羊たちの沈黙』の殺人鬼レクターでもおなじみのアンソニー・ホプキンス。

●ダンピールの外見

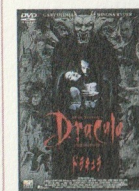
ダンピールは、骨がなく、黄色がかった目や髪をしていたという。また、体からは悪臭を漂わせていたという。

●ヴァンパイアハンター

ヴァンパイアと人間のハーフ、ダンピールの他にも、土曜日に産まれた人間もヴァンパイアハンターとしての適正があったという。土曜日はロマにとって、魔除けの意味合いを持つ日だったことが起因していると思われる。

●ロマ

11世紀頃からインド北西部のラジャスタン地方からヨーロッパに移動した放浪民族。現在では分散し、欧州各地に定住している。

「吸血鬼ドラキュラ」
監督／テレンス・フィッシャー
主演／クリストファー・リー、ピーター・カッシング
発売・販売元／(株)ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
価格／￥2,500（税抜）期間限定価格

「ドラキュラ」
監督／フランシス・F・コッポラ
主演／ゲイリー・オールドマン、ウィノナ・ライダー、アンソニー・ホプキンス、キアヌ・リーヴス
発売・販売元／(株)ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
価格／￥2,500（税抜）期間限定価格

注：価格はDVDのものです。

映画 インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア　1994年／米

ライターのインタビューを受ける紳士ルイは、自分が200年以上の歳月を生きてきたヴァンパイアだと、半生を語り始める。ヴァンパイア・レスタトに襲われ、吸血鬼となったルイ。生きながらえるために生血を必要としながらも、どうしても人を殺すことができない。しかし、ある日ついに耐え切れず少女の血を吸ってしまう。レスタトはその少女を娘としてルイに与え、永遠に年をとらぬまま3人で生活を続けるが…。

アン・ライスのデビュー作であり、ヴァンパイア・クロニクルの第1作であるベストセラー小説『夜明けのヴァンパイア』の映画化。脚本も原作者が手掛けている。人気俳優の豪華な競演も話題を呼び、ヒットした。

映画 フロム・ダスク・ティルドーン　1996年／米

凶悪な銀行強盗、ゲッコー兄弟は、トレーラーハウスで旅をする牧師一家を人質にメキシコへ逃亡、仲間との待ち合わせ場所である巨大な酒場にたどり着く。しかし、日没と共に酒場のバーテン、ダンサー、バンド達はヴァンパイアに変貌を遂げる。その酒場はヴァンパイアの巣窟だったのだ。夕暮れから夜明けまで（フロム・ダスク・ティル・ドーン）の死闘をくぐり抜け、無事に朝日を迎えることができるだろうか…？

『デスペラード』のロバート・ロドリゲスが『パルプ・フィクション』のクエンティン・タランティーノと組んだ痛快なバイオレンス・ムービー。前半はヴァンパイアのヴァの字も出ずに進行するため、知らずに見ると中盤での変貌ぶりに腰を抜かす。続編が2作品も作られている。

映画 ブレイド　1998年／米

ヴァンパイアと人間のハーフであるブレイドは、ヴァンパイアの始末を生業とするヴァンパイア・ハンター。暗黒神復活をたくらむヴァンパイア、フロストとの死闘が始まる。

ハーフであるためヴァンパイアの特殊能力を持ちながら弱点は持たないというダークヒーロー・ブレイドが繰り広げるスーパーアクション映画。その名のとおり、刀を武器にしてカンフー＆チャンバラでヴァンパイアをなぎ倒す。ウェズリー・スナイプス演じるマッチョなヒーローが人気で、続編も作られた。

映画 ヴァンパイア　最期の聖戦　1998年／米

ジャックは、ローマ・カトリック教会から依頼を受けてヴァンパイア退治を行うヴァンパイア・スレイヤー。家族をヴァンパイアに殺された彼は、今日も仲間と共にヴァンパイア退治を続ける。一方、ヴァンパイア側も魔鬼ヴァレットをリーダーとして勢力を拡大。お互いの生き残りを賭けた抗争の結末は…。

B級ホラー映画を何作も撮っているカーペンターによる西部劇風ヴァンパイアムービー。眠っているヴァンパイアにワイヤー付きの杭を打ち込み、それをジープのウィンチで外へ引きずり出して焼き殺すという荒々しい退治方法、日没とともに地中からボコボコと出現するヴァンパイア達と、大胆な描写が新鮮。

「インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア」
監督／ニール・ジョーダン
主演／トム・クルーズ、ブラッド・ピット、クリスチャン・スレイター、アントニオ・バンデラス、スティーヴン・レイ
発売元／ワーナー・ホーム・ビデオ
価格／￥2,000（税抜）

「フロム・ダスク・ティルドーン」
監督／ロバート・ロドリゲス
主演／ジョージ・クルーニー、クエンティン・タランティーノ、ハーヴェイ・カイテル、ジュリエット・ルイス
販売元／アミューズビデオ
価格／￥4,800（税抜）

「ブレイド　<DTS EDITION>」
監督／スティーヴン・ノリントン
主演／ウェズリー・スナイプス、スティーヴン・ドーフ、クリス・クリストファーソン
発売元／日本ヘラルド映画
販売元／ポニーキャニオン
価格／￥3,800（税抜）

「ヴァンパイア　最期の聖戦」
監督／ジョン・カーペンター
主演／ジェームズ・ウッズ、トーマス・イアン・グリフィス、ダニエル・ボールドウィン、シェリル・リー
発売元／日本ヘラルド映画
販売元／ハピネット・ピクチャーズ
価格／￥2,800（税抜）
2003年10月末日まで期間限定発売

注：価格はDVDのものです。

アニメ ヴァンパイアハンターD　2001年／日本

超A級ヴァンパイアハンター「D」は、マイエルという男にさらわれた娘を奪還してほしいという依頼を受ける。黒馬車を駆り逃げるマイエルを追うD。しかし、その行く手にはバルバロイの怪人三人衆の姿が…。

菊地秀行による同名人気小説のシリーズ第3作『D－妖殺行』を劇場アニメーション化。監督に『獣兵衛忍風帖』などで知られる川尻善昭、製作は良質なアニメーションを次々と世に送り出しているマッドハウスが担当している。逆輸入という形で公開されたことも話題となった。

アニメ BLOOD THE LAST VAMPIRE　2000年／日本

昭和41年、米空軍の横田基地周辺で原因不明の自殺が多発。その裏に吸血鬼の動きがあると判断した「組織」は、1人の少女、小夜を横田基地内にあるアメリカンスクールに送り込むが……!?

映画『攻殻機動隊』で世界を震撼させた「PRODUCTION I.G」製作のフルデジタルアニメーションムービー。ノンストップ・アクションモダンホラーの名は伊達ではなく、日本刀を画面狭しと振りかざす小夜と吸血鬼によるハイスピードなアクションシーンは圧巻。

漫画 バンパイヤ　1966－1967年・1968－1969年（第一部・第二部）／手塚治虫

あることをきっかけに獣に変身する『バンパイヤ族』の少年トッペイ。トッペイは父を捜すために上京するが、そこで間久部緑郎ことロックに出会い、彼に特異体質を知られてしまう。弱みを握られたトッペイは仕方なくロックの悪事に加担するが…。

シェークスピアの4大悲劇の1つ『マクベス』を骨組みにした、手塚治虫のSF怪奇作品。正義側の役所が多いロックの見る者を畏怖させる悪役ぶりは必見。少年サンデー掲載の第1部と、少年ブック掲載の第2部が存在するが、第2部は未完。

漫画 ドン・ドラキュラ　1979年／手塚治虫

ルーマニアはトランシルヴァニアから、はるばる東京都練馬区の住宅街にそびえる洋館に引っ越してきたある一家。それは何とあの「吸血鬼ドラキュラ」とその家族だった。

ストーリーがユニークな手塚治虫の傑作コメディ。ランニングシャツにトランクス姿のドラキュラが見られるのは、世界広しといえどもこの作品くらいなものであろう。『ブラック・ジャック』の後を受けて少年チャンピオンに掲載された。

漫画 ポーの一族　1972－1976年／萩尾望都

バラに囲まれ、人知れず生きるヴァンパイア、ポーの一族。一族の少年エドガーは、流浪の生活を続けながら幾多の人間達と関わっていく。

1972年から1976年にかけて別冊少女コミックに掲載。オリジナリティあふれる吸血鬼「バンパネラ」の存在もさることながら、緻密な世界観設定と読む都度に謎が解明するような話の順番が実に魅力的な名作。少女マンガではあるものの、老若男女問わず人気が高い作品である。

「ヴァンパイアハンターD」
原作／菊地秀行
監督／川尻善昭
キャラクター原案／天野喜孝
製作／マッドハウス
販売元／abex distribution
価格／劇場公開版￥5,800（税抜）
オリジナル日本語版￥4,800（税抜）

「BLOOD THE LAST VAMPIRE」
監督／北久保弘之
企画協力／押井守（押井塾）
キャラクターデザイン／寺田克也
主演／工藤夕貴
発売／株式会社アニプレックス
価格／レギュラー版￥4,800（税抜）※
デジタルマスター版￥5,500（税抜）
コンプリートBOX版￥11,800（税抜）
※……初回生産分以降は￥5,500（税抜）

「バンパイヤ」
著／手塚治虫
掲載誌／週刊少年サンデー
単行本DATA／秋田書店 秋田文庫
「バンパイヤ」1～3巻

「ドン・ドラキュラ」
著／手塚治虫
掲載誌／週刊少年チャンピオン
単行本DATA／秋田書店 秋田文庫
「ドン・ドラキュラ」1～3巻

「ポーの一族」
著／萩尾望都
掲載誌／別冊少女コミック
単行本DATA／小学館 小学館文庫
「ポーの一族」1～3巻

注：価格はDVDのものです。

小島監督 インタビュー

『ボクらの太陽』のゲームデザインを手掛けた小島監督に『ボクタイ』誕生秘話をうかがった。現実の太陽を採り入れた画期的なゲームの誕生と、そこに秘められた小島監督のメッセージとは!?

小島 秀夫
PROFILE
株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン取締役副社長。代表作／『メタルギア』シリーズ、『Z.O.E』シリーズなど。現在、『メタルギア ソリッド：ザ・ツインスネークス』(ゲームキューブ)、『メタルギア ソリッド3：スネークイーター』(プレイステーション2)を開発中！

変化した遊びのスタイル

——まず『ボクらの太陽』が生まれたきっかけから教えて下さい。

小島：もともと「遊び」っていうのは、子供達が自分で工夫してたものなんですよ。どこで、いつ遊ぶか、天気に合わせて遊ぶ場所も運動場や体育館だったり、河原だったり。遊ぶ人数にしても、例えば野球をしたくても9人対9人なんて、まずそろわない。そこで子供達はどうするか、その場でルールを考えるわけですよ。小さい子がいれば、年上にはハンディをつけるとか。野球のボールがなければ、サッカーボールを使って三角ベースにしたりとか工夫をするでしょ。もともと、遊びってそうして子供達が道具を使ってどう遊んでいくか、毎日考えていくクリエイティブなものだったんです。だけど今の時代はゲームがどんどん便利になって、子供達はゲームを自分で工夫して遊ぶんじゃなくて、「さぁ、遊ばせてくれ〜っ」って受け身ですよね。だけど本来の遊びって、地域とか場所とかグループによって変えていく楽しみみたいなのがあったじゃないですか。そういう要素を入れたいなっていうのが1つです。

あと我々が作っているゲームっていうのは、インタラクティブではあるんですけれど、レールは僕らが敷いてるんですよね。レールが2つになったり、3つになったりはするんですが、ユーザーさんは降りることはできない。映画と違って、レールを進むスピードはユーザーさんが自由にしたり、後ろに戻ったり、ポイントを切り替えたりはできるんですが、やっぱり僕らが作ったレールの上でしか自由にできないわけですよね。でも、ライブな要素、想像もつかなかった要素が加わったらゲームに深みも増すんじゃないかと。例えば、太陽光というライブな要素が加わると何が起こるかわからないわけですよ。そういった要素を入れることによって、ユーザーさんがその要素を前向きにとらえて、受け身状態ではなく、いかに遊ぶか工夫してもらえたら、新しい世界が開けるんじゃないかと。

ゲームっていうのは、1個の完成版のカートリッジを大量生産するので、100万、200万の人が同じことをするわけですよね。同じ攻略本を読んだり(笑)。だけど、ランダムな要素によって、同じカートリッジでもプレイする人の場所や環境によって、それに合わせた戦略が必要になってくる。そうして自分ならではの遊びを工夫することによって、今までなかった遊びの感覚を取り戻してほしいな、というのがありますね。

太陽の存在によるライブ要素

——ライブ要素を取り入れるにあたって、本作では太陽光を採用されたわけですね？

小島：自然のランダム要素ということで、太陽とか風力とかスピードとか、いろいろ考えていたんですけど、太陽は毎日昇っては沈むというのはどこでも変わらないので。一部、北欧などでは白夜というのもありますけど(笑)。全世界共通のキーワードとしてある太陽に決めました。

企画としては5、6年前から考えていたものなんですけど、太陽光センサーの価格がいくらぐらいするかがはっきりしなかったので棚上げになってたんです。それが1年半ほど前にセンサーの価格もわかったので、アイデアとテクノロジーとがビジネスとして形になったということです。

携帯ゲーム機っていうのは、家の中で遊ぶゲームを外へ持っていけるという発明品なんですよ。親の監視の目から解放したという意味でも(笑)。ただ、携帯ゲーム機が登場してから、もうずいぶん経ちますけど、自分が移動して環境が変わることによって、それがゲームに反映されるってのがないんですよ。せっかく携帯するわけですから、自分が動いて環境が変わることによってそれがゲームに反映されるというのをやりたかったんです。それらが形になったのが『ボクらの太陽』というわけです。

ドラキュラだけは怖くなかった

——基本コンセプトが決まって、次にいかに太陽光をゲームシステムに取り入れるかですよね？

小島：そうですね。そこがゲームデザインの醍醐味なんですよ。晴れの日、曇り、雨、朝昼夜と太陽光を扱うことによって変化する要素を、いかにゲーム上にルールとして作って、面白くしていくかですね。

——太陽光を利用するにあたって、ヴァンパイアの設定はぴったりですね。

小島：それも悩んだんですが、太陽を使って倒すっていうと感覚的に吸血鬼、ヴァンパイアってのがあるので、決めました。コナミには『キャッスルヴァニア』っていうビッグタイトルもありますし(笑)。あと、小学校高学年から上あたりの世代って、ドラキュラのアニメ・漫画がないんですよ。なので、かえってその世代の子達にはドラキュラものが新鮮っていう声もありましたね。吸血鬼は知っててもドラキュラを知らないって子もいましたし。

僕は子供のころ、ものすごい怖がりやったんですよ。映画は好きだったんですけど、怖い映画は絶対アカンかったんです。でもドラキュラだけは大丈夫だったんですよ。クリストファー・リーとピーター・カッシングの顔を覚えてもうたんで(笑)。いつもあの2人が出てるんで、「あぁ、これは映画なんや」と(笑)。

——小島監督お気に入りのヴァンパイア作品はありますか？

小島：そうですねぇ、『吸血鬼ブラキュラ』とか(笑)。あと『ドラゴンvs7人の吸血鬼』っていうハマープロの映画があるんですけど、これもカルトですね。吸血鬼軍団とカンフーの達人が戦うんですよ(笑)。子供のとき、宝塚のプールで観ましたね。吸血蛇女は顔が怖いんで嫌いですね(笑)。

——ヴァンパイアを絡めながら、ストーリーは太陽や宇宙意思といった壮大なものになっていますね。

小島：アンデッドを登場させるプロットとして、いつもとちょっと感じの違った設定になってますね。小さな太陽系が寿命が尽きて滅びようとしてて、宇宙としてはもう太陽系に死んでくれということなんです(笑)。そこで宇宙としては地球の人間をアンデッドにしてしまうことで、進化を止めてしまおうと。みんなアンデッドになってしまえば、もう死にもしませんし子供も生まれないので、ずーっとそのままですから。種としての進化はないですから、もう宇宙にも出てこないだろうと。そこで太陽の精である、おてんこさまを中心とした太陽チームがそれに立ち向かうわけです。それは、自分達の周りのでかいものと戦うわけですから、はなから勝てるわけがないんです。でも、僕はそういうのが好きなんです(笑)。ドン・キホーテみたいな、勝ち目のない戦いの中で、どうやって戦うかっていう。

——おてんこさまの声は、小島監督作品ではスネーク役でおなじみの大塚明夫さんですね。あの姿であ

の渋い声が意外でもありますが？

小島：宇宙の意思に戦いを挑むのが「少年」なんで、やはりおてんこさまはアニキ的な親父的なイメージがいいということで大塚さんにお願いしました。

――太陽光センサーを使ったゲームということで、開発中に苦労された点は？

小島：常に太陽光を探しながら開発するわけにはいかないんで、開発中はボタンを押すことで太陽光を調節できる機能も使うんですが、それでバランスを調整してしまうと実際に太陽光センサーを利用してプレイした場合とは違ってしまうので、その辺が難しいところですね。あと、試作品をプレイしたときは冬だったんで、他の季節だとどうなのかわからないわけですよ。スタッフが帰省するときや旅行に行くときは、それぞれゲームを持っていってもらって(笑)、それでまた調整を繰り返しました。

　太陽光が弱い地域については、太陽ゲージを調整して底上げする方法もあったんですが、それをしてしまうと『ボクタイ』のそもそものコンセプトから外れてしまうのでやめました。極端な話、どうしてもラスボスを倒せなかった場合は、親に頼んで旅行に連れていってもらうとかね(笑)。

『ボクらの太陽』って西部劇なんですよ

――ボスを倒したあとに、その棺桶を外まで引きずって運び焼却するというのは新鮮かつ衝撃的だったのですが。

小島：フランコ・ネロ主演で『続・荒野の用心棒』という私の大好きなマカロニウエスタン映画があるんですが、その主役の名がジャンゴで、棺桶引きずってるんです。僕の中では『ボクらの太陽』って西部劇なんですよ。ゲーム中の音も西部劇のイメージで作ってたんですが、途中で変になってきたんでやめました(笑)。サバタっていう名前もその流れです。

　棺桶を外まで引きずっていくっていうのは、開発チームの中でも賛否両論あったんですよ。移動が遅くなるし、うっとうしいじゃないですか。でも、そこで太陽が恋しくなるわけですよ。太陽が沈むまでに外へ出たいということでテンションが高まっていく、という狙いで意図的にゲームのスピードを遅くしているんです。あと、ジョン・カーペンターの映画で『ヴァンパイア・最期の聖戦』っていうのがあるんですけど、あのヴァンパイアを外まで引っぱり出して焼くっていうイメージも『ボクタイ』のボス戦に近いです。

――暗黒ローンとか、テルテルボーズとか外国人に通じにくそうな名称等は海外版ではどんな変更を？

小島：暗黒ローンは「Dark Loan」かな。テルテルボーズは「Mr.Rain Not」、ズーボルテルテはそのスペルを逆にしたものですね。今の子供はテルテルボーズを知らないみたいですけど(笑)。おてんこは「Otenko」ですね。タイトルは『Boktai』っていうんですが、さすがにそれだけじゃ外国ではなんのこっちゃわからんので、「The Sun is in your hand」ってサブタイトルがついてます。最初は「～ in your heart」だったんですけど、海外ではあまりにダサいということらしくて変わりました(笑)。

『ボクタイ』の楽しみ方と今後

――子供達にモニタープレイを実施したそうですが、手応えのほうはいかがだったでしょうか？

小島：一番最初のときは、まだ全然ゲームになっていない状態だったので、「ようわからん」とか「塾があるからできるかわからん」といった意見が多くて、正直落ち込みましたね(笑)。あと、世界観も女の子にはあまり受けがよくなかったみたいですね。吸血鬼を倒しに行くぞ！って言っても「勝手に行けば？」みたいな(笑)。次に土日で2日間実施したときは実際に太陽センサーを使ってゲームをプレイしてもらったんですが、土曜日は天気が晴れのち曇りで、かなり評判良かったんですよ。絶賛でしたね。日曜日は雨だったんでイマイチでしたが(笑)。

――『ボクタイ』オリジナルカラーのゲームボーイアドバンスSPは小島監督のアイデアと聞きましたが？

小島：最初に『ボクタイ』を開発してた頃は、SPが出るなんて知りませんでしたから。2つ折りの形態で出るらしいという噂を聞いたときは、もしカートリッジを挿す場所が開くフタの部分の裏側だったら…とあせりましたね(笑)。任天堂さんの方も『ボクタイ』の企画はご存知だったので、問題ありませんでしたが。で、実際にSPが完成して『ボクタイ』を挿してプレイしてみたら、ちょうど太陽光線が銀色の本体に反射するもんで、まぶしいんですよね(笑)。それでジャンゴレッドと暗黒ブラックのツートンカラーにしました。本当はヘルメットとかに使われてる太陽光線によって色の変わる素材を使いたかったんですが、「そんな高いのは無理ですよ！」と言われまして(笑)。

――続編を含め『ボクタイ』の今後の展開はどうなりそうですか？

小島：太陽光を使ったゲームシステムの展開と、『ボクタイ』の世界観の展開と2方向ありますね。他のタイトルに太陽光を使ったゲームシステムを導入することもできますし。ゲームキューブでもっとリアルなヴァンパイアものを作って、ボスを浄化するときだけゲームボーイアドバンスに封印して太陽光で焼く、なんてことも可能ですね。ユーザーさんの反応を見て、考えていきたいと思ってます。

――最後に読者にメッセージをお願い致します。

小島：太陽を使った新しいゲームなので、太陽光を受けて強くなった状態をまず体験してほしいですね。太陽光がなくて苦戦する場面でも、太陽が出ればまた自分は戦えると感じられますから。ゲームの中のヴァーチャルな空間と現実とがシンクロするところも楽しんでほしいですね。パイルドライバー戦中に太陽ゲージがなくなって、空を見たら、太陽に雲がかかってる、それで場所を移動して戦う、みたいな一体感は今までなかった要素じゃないかと。

　あと、カートリッジにタイマーが入ってまして、電源を入れたときに季節によってタイトル画面でのメッセージが変わるんですよ。6月ですと「梅雨はいやだ」とか、秋だと「読書の秋」、太陽光が強いと「ボクタイ日和だ」とかね。発売されて1～2カ月でクリアしてしまっても、秋や冬にまたプレイしてもらうとそういった違いもありますし、太陽光も違うのでゲームの難易度も変わります。どこで太陽光を得るかで変わってきますから、その辺りも楽しんでほしいですね。あとはゲームを通じて、地球の上で生きてるんだなぁと感じてもらえたらうれしいです。

キミは手に入れたか!?

『ボクらの太陽』特製ゲームボーイアドバンスSP

「ボクらの太陽 ジャンゴレッド＆ブラック(数量限定)」

小島監督の発案によって誕生した『ボクタイ』オリジナルカラーのゲームボーイアドバンスSP。ジャンゴの真赤なマフラーをイメージしたメタリックレッド(ジャンゴレッド)と、サバタの暗黒を思わせるマットブラックのツートン仕様だ。『ボクらの太陽』のソフトとセットで発売された。

価格16,800円(税別)
(平成15年7月17日発売)
※数量限定のため、現在は入手困難の可能性があります。

STAFF

Planning & Editing

コナミ株式会社
［トイ＆ホビー事業本部　高口友昭］
NTT出版株式会社
［柳田文雄／田中一郎／福田智文］
有限会社カラーフィールド Color Field
［安藤伸一／渡辺幸一／荻原冬樹／藤平吉和／三上一輝／萩原夏弥／吉川真人］

Design & Layout

シレロ・グラフィック／ワーヴ／オキプラ／カラーフィールド

Cover Design

深尾洋子

Photograph

大澤　誠

Special Thanks

（株）コナミコンピュータエンタテインメントジャパン

●初版発行…2003年8月18日

●発行………コナミ株式会社
●発売………NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
TEL 03-5434-1010
URL http://www.nttpub.co.jp/

●印刷………株式会社サンエー印刷

ISBN4-7571-8146-9 C0076

NK 395
URL http://www.konami.co.jp/th/